148 SAYFA

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

3 CD'li

NİSAN/2000

www.level.com.tr • 200004 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)



Editör'ün Notu

Bir oyunun bu kadar merakla beklendiği görülmüş bir şey değil. Diablo 2'den bahsediyorum. Blizzard'ın her zamanki piyasa taktiği olan iki yıl önceden başlattığı yoğun reklam, tanıtım ve bilgisayar oyunu dergilerinin hemen hemen hepsini aldığı psikolojik kıskaç altında, insanları zorunlu olarak daha gelmemiş bir oyunun kölesi haline getirdi. Eminim, birisi "Diablo 2 bilgisayarcılara geldi" dediği anda binlerce oyuncu kendilerini büyük bilgisayar mağazalarının kapılarından içeriye atacak ve şimdiye kadar görülmemiş bir izdiham yaşanacak. Tabii bu, oyunların orijinal olarak satıldığı Avrupa ve Amerika'da olacak, çünkü Blizzard, adım gibi eminim, bu kadar büyük potansiyele sahip bir oyunun kırılmasını ve kopyalanmasını engellemek için bin türlü koruma programı kullanacak. Bize de oyunun saçma sapan kırılmış versiyonlarını oynamak düşecek. Sizi bilmem ama ben şimdiden Diablo 2'yı Internet üzerinden orijinal olarak ısmarladım. Artık crack'le betayla uğraşmak istemiyorum.



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

Farkettiğiniz gibi, bu ayki kapak konumuz Diablo 2. Daha piyasaya çıkmasına en az altı ay olan oyundaki tüm karakterler ve yetenek ağaçları, yeni eklenen bölümler ve içindeki questler hakkında bulabileceğiniz çok geniş bir dosya hazırladık sizlere. Ve gördüğümüz kadarıyla, Diablo 2'yi deliler gibi beklemek için yüzlerce sebebimiz var şimdiden.

Nereden nereye diyerek konuyu değiştiriyorum, yılbaşındaki oyun fırtınasından sonra ortalık öyle bir duruldu ki. Ama buna yeni bir fırtınanın habercisi olan sessizlik desek daha doğru olur. Önümüzdeki aydan itibaren Thief 2: The Metal Age, Soldier of Fortune gibi iddialı yapımlar kapımızda olacak. Aslında, bu ayı da o kadar boş geçirmiş sayılmayız. Nox, Rally Championship ve USAF gibi hitler de bu ayki inceleme listemizde. Ayrıca, son zamanlarda elimize geçen ve bizi şaşkına uğratan en büyük surpriz olan Half Life: Counter Strike var. Bu modu ve şu an en popüler olan diğer Half Life modifikasyonlarının incelemelerini Online sayfamızda bulabilirsiniz.

Byzantine için şimdiye kadar gelen tebriklerinize de yeri gelmişken teşekkür etmek istiyorum. Gerçekten, altına girdiğimiz onca zahmete değdiğini içimizde hissetmek bizi fazlasıyla rahatlattı. Ama hemen şunu da söylemek istiyorum, eğer bizim değerlerimizi yansıtan, belki Byzantine'den daha da kaliteli yapımların ülkemizde de gün ışığına çıkmasını istiyorsanız, orijinal oyun kullanarak bu konudaki desteğinizi potansiyel geliştiricilere de gösterin.

Son olarak değinmek istediğim ilginç bir konu var. Bu ay bilgisayarcısına girip oyun almak isteyenler, pek de hoş olmayan bir sürprizle karşılaştılar. Her zamanki kopya oyunların üzerine Kültür Bakanlığının bandrolü yapıştırılmıştı. Bu bandrollerin birlikte, korsan kopyaların kullanımını azaltmak için girişilen bir vergi girişimi mi, yoksa "bükemediğimiz eli öpelim" cinsinden bir mantıkla ortaya çıkan çarpık bir uygulama mı olduğunu bilemiyoruz. Ama bu konunun üstüne gideceğimize emin olabilirsiniz.

Bu ayki giriş yazıma burada son noktayı koyuyorum. Bu arada, vaktiniz olduğunda Had Safhada'ya uğramayı ihmal etmeyin. Size söyleyeceğim bir çift sözüm var.

Mutluluk ve Esenlikler Sizinle Olsun

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Eser Güven	eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Kadir Tuztaş	ktuztas@level.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk	serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Cenker, Aylen Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Santaş, Yeliz Koyun
	Nurhan Bağcı
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu,
	Aylen Akgürz, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü	Nebi Danacı
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Cenker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel. (212) 283-8438
Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kasımpaşa İSTANBUL
	Tel. (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Meneviş Sokak 26/4
	Yukarı Ayrancı ANKARA
	Tel: (312) 467-0350
	Faks: (312) 480-5858
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

X-Box vs. PS2

Geçtiğimiz ay Amerika'da yapılan Oyun Üreticileri Konferansı'nda birçok yeni ürün ve oyunun tanıtımı yapıldı ancak bunlardan sadece biri bomba niteliğindeydi ve oyun endüstrisinde yeni bir dönemin başlayabileceğinin işaretlerini veriyordu. Sözünü ettiğimiz şey X-Box. Yani Microsoft'un yeni oyun konsolu. Microsoft'un ürettiği her şeyin bütün dünyada inanılmaz bir hızla, öyle ya da böyle (belki de ister istemez demek lazım) kabul gördüğünü düşünürsek X-Box'ın da kısa sürede konsol dünyasında kendine ciddi bir pazar yaratması beklenebilir.

X-Box'ın tanıtımı için hazırlanan gösterideki performansı oldukça etkileyici ancak bu her şeyin yolunda gideceğini kanıtlamaya yetmiyor. X-Box diğer tüm sistemlerden bağımsız yeni bir platform. Bu da bütünüyle bu konsola özel bileşenler ve oyunlar üretilmesi gerekliliğini doğuruyor. Aslında Microsoft yaptığı açıklamada X-Box'ın Windows Millennium ve DirectX kullanacağını dolayısıyla X-Box oyunlarının PC'ye uyarlanmasının kolay olacağını iddia ediyor ancak bunun için öncelikle üreticilerin X-Box oyunu üretmek için geçerli sebepler bulması gerekecek. Her neyse, ortaya çıkan iki ihtimali de geçerli kılabilecek sebepler mevcut. Şimdi asıl merak edilen şey Microsoft'un X-Box'ının Sony'nin Mart ayında Japonya'da kullanıcılara sunduğu yeni PlayStation 2'sine meydan okuyup okuyamayacağı. Sony'nin PlayStation2'sinin grafik kalitesinin ünlü Toy Story çizgi filmindeki kadar iyi olduğu söyleniyordu ama artık yeni bir gerçeğimiz var: X-Box'ın oyun grafiklerinin Toy Story 2 filminin kalitesinde olduğunu söylemek gerekiyor. Aslında Microsoft kağıt üstünde PlayStation2'den birkaç kat daha güçlü bir makina ürettiğini söyleyebiliyor ancak Windows kullanıcıları bunun gerçekliği konusunda biraz hassas davranacaklar hiç kuşkusuz. Bununla birlikte X-Box'ın PlayStation2'den en büyük farkı 8GB'lık bir hard diske sahip olması. Bu, X-Box'ı bir konsoldan çok PC'ye yakın bir makina haline getiriyor ve her iki platformun da kendine özel avantajlarından faydalandığını gösteriyor.







Peki Microsoft'un X-Box'dan beklediği ne? Potansiyel olarak yeni ufuklar vaad eden bu makinanın akıbeti gerçekten de umulduğu gibi olabilecek mi? Aslına bakarsanız bir PC oyununu alıp X-Box'a uyarlayıp sonra da bunun satılmasını beklemek saflık olur ve kimse de Microsoft'tan bu tip bir saflık beklemiyor. Özellikle de bu dev firmanın PC oyunlarına yaptığı büyük yatırımlar göz önüne alındığında X-Box oyunları için nasıl bir yol yordam izleyeceği merak ediliyor. Microsoft Games'den Don Coyner PC tabanlı oyunlarla X-Box oyunlarının birbirine rakip olmayacağını söylüyor. "Bu ikisi birbirini tamamlayan aygıtlar. Ve kullanıcıları birbirinden çok farklı. PC oyunları daha meşhur ama konsol oyunları daha kalıcı. Eğer her iki platformun en iyi 10 listelerini karşılaştıracak olursanız birbirlerinden ne kadar farklı olduklarını görürsünüz." 1999'un en popüler PC oyunları Age of Empires II, Half-Life ve SimCity idi. Aynı yılın en çok sevilen konsol oyunları ise Gran Turismo Racing ve Final Fantasy VIII oldu. Karşılaştırma için Coyner'ın dikkat çektiği bir başka veri de rakamlar: Dünyada yaklaşık 29 milyon kişi konsol oyunlarını, 11 milyon kişi PC oyunlarını ve 7 milyon da her ikisini birden tercih ediyor.

Microsoft, ürettiği konsolun başarısını sağlamlaştırmak için gerekli olan her türlü teknolojik ve ekonomik kaynağın kullanılacağını söylüyor. Başlangıç olarak önceleri sadece PC oyunları üzerinde çalışan Microsoft Games genişletilmiş ve önceden varolan geliştiricilerin, yazılım mühendislerinin ve tasarımcıların yanı sıra konsol oyunları konusunda tecrübeli bir ekip de sadece bu konu üzerinde yoğunlaşmak üzere iş başına geçmiş. Oyunların yaklaşık yüzde 30'u Microsoft tarafından geriye kalan yüzde 70'lik dilim ise üçüncü firmalar tarafından üretilecek. Fiyatlandırmanın nasıl yapılacağı şimdilik belli değil ama Microsoft halı hazırda piyasada bulunan ya da geliştirme aşamasındaki diğer konsollarla ve konsol oyunlarıyla rekabet edeceğini ve buna uygun fiyatlar belirleyeceğini açıkladı. X-Box'ın piyasaya çıkışı için belirlenen tarihse 2001 sonbaharı ve o zamana kadar hakkında çok konuşulacağı kesin.

Kingdom Under Fire

Oyun dünyasının büyükbaşlarından (ama kurbanlık olmayanlardan) Gathering of Developers üzerinde çalıştığı yeni 3D aksiyon ve real-time strateji oyunu Kingdom Under Fire'ın yeni ekran görüntülerini yayınladı. Biz de gördüklerimizin en azından bir bölümünü anlatalım dedik. Phantagram adındaki Koreli bir tasarım ekibi tarafından hazırlanan Kingdom Under Fire'ın özelliği real time stratejiyle roleplaying öğelerini bir arada kullanması.

Oyunda kendinizi insan ve Le-





gion ırkları arasında sürüp giden savaşlarda bulacaksınız. Varolan yedi kahramandan biri olarak amacınız gireceğiniz savaşları kazanıp ırklara ait saklı gerçekleri ortaya çıkarmak. Bunun için her kahraman için ayrı özellikler taşıyan yedi RPG görevini ve yine her bir ırk için farklı olan 20 RTS görevini tamamlamanız gerekiyor. Oyunun size bahşedeceği 70 özel güçle, özel büyülerle ve sadece sizde bulunacak olan özel yeteneklerinizin de yardımıyla birimlerinizi üretip kontrol edecek, kendinize kaynak sağlayacak ve bu arada savaşmaya devam edeceksiniz. Her bir görevi tamamladığınızda karakterlerinizin deneyimi ve yetenekleri gelişecek, zamanla güçleneneceksiniz.

Kingdom Under Fire'ın üç tane de online modu bulunuyor: real-time strateji, deathmatch ve online görevler. Real-time strateji moduna aynı anda sekiz oyuncu birden katılabilecek. Aksiyon ağırlıklı olan deathmatch modu oyunculara yeni güçler ve büyülerle savaşma imkanı sağlıyor. Online görevlerde ise, tıpkı tek kişilik oyunda olduğu gibi oyuncular birer kahraman rolü alıp düşmanlarına karşı savaşırken 14 ayrı level gezecekler. Oyunda çok sayıda animasyon çalışması, 70 ayrı birim tiplemesi ve savunma ve saldırı için çok sayıda kombine kontroller bulunuyor. Kingdom Under Fire bir aksilik olmazsa Eylül ayında çıkacak.

SimCity 3000 Unlimited

1999 yılının en heyecan verici oyunlarından biri olan SimCity 3000'i hatırlıyorsunuz değil mi? The Sims çıkana kadar Maxis adı SimCity'yle anılırdı ama birkaç aydır durum değişmiş gibi görünüyordu. Şimdiyse SimCity'i tekrar hatırlama zamanı. Çünkü oyunun yeni versiyonu kapıda.

Aslında kimileri bunun sadece bir genişletme paketi olduğunu söylüyor ama Maxis SimCity 3000 Unlimited adındaki yeni oyunun önceki versiyonu da kapsayan ama kendi başına bir ürün olduğunu açıkladı. Bu yeniliklerin başında iki yeni mimari tarz geliyor. Bunlardan biri Avrupa mimarisi, diğeri Asya mimarisi. Oyunda farklı stildeki binaları alıp aynı şehirde kullanma şansınız yok. En baştan hangi tarzda



bir şehir kuracağınıza karar verip ona göre varolan üç seçenekten birini kullanmanız gerekiyor.

Bir başka yenilik de senaryolar. Önceki SimCity oyunlarında bulunan ancak bundan önceki versiyonda nedense yer almayan senaryoların Unlimited'daki sayısı 13. Ayrıca isterseniz kendi senaryonuzu hazırlayabileceğiniz bir de senaryo editörü bulunacak. Hazır senaryolar arasında Moskova'da suç örgütlerine karşı mücadeleden nükleer felakete uğramış bir şehri yeniden kurmaya kadar oldukça ilginç seçenekler var. Felaketlerden söz etmişken; SimCity'nin aynı anda hem en sevilen hem de nefret edilen kısmı olan felaketler de yenilenmiş ve çoğaltılmış. Artık dört yeni doğal afetiniz var; gemilerinizi batıracak girdaplar, doğa kirliliğinin neden olduğu atık yağışları ve asit yağmuru üreten toksik bulutlar ve tarım ürünlerinize dadanacak olan çekirgeler!

Unlimited'ın SimCity 3000 sahiplerine indirimli olarak satılacağı ihtimali gündemde ancak Maxis şimdilik bu konuda bir karar vermediğini söylüyor. 1999 yılının en çok satan ikinci oyunu olan SimCity 3000'in bu yeni versiyonu bakalım kardeş oyun The Sims'le yarışabilecek mi.

Bizden Duymuş Olmayın

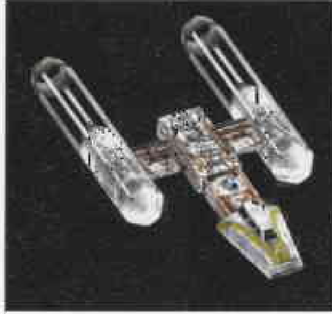
■ Yılları bulan oyun kariyerinizde kimbilir kaç yüz tane oyun oynadınız, bazılarını tek oynayışta unutup gittiniz, bazılarıysa hiç çıkmadı aklınızdan. Bir de ister kabul edin ister etmeyin, oynamaktan vazgeçmedikleriniz var. Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan gereksiz istatistik araştırmalarından sonuncusu insanların en çok hangi oyunları oynadığını bulmak için yapılmış ve sonuçları gayet ilginç.
Aralık ayı içinde oyun oynayan 54.1 milyon Amerikalı PC kullanıcısının en çok oynadığı oyunların başında Microsoft'un Windows oyunları olan Freecel, Hearts ve Solitaire geliyor. Zaten ilk on içinde yer alan diğer oyunların da neredeyse tamamı aynı nitelikte. Windows oyunlarını oynayan insanların sayısı toplamda 36.5 milyonu buluyor. Araştırmanın sonuçlarına göre bu tip oyunlar dışında kalanlar arasındaki en popüler oyunsa 7.6 milyonluk oyuncu kitlesiyle Elf Bowling adında bir bowling oyunu. Fazla söze gerek yok, işte bütün tartışmalara son noktayı koyan "top ten" listesi:

Interplay Solitaire
Microsoft Freecell
Microsoft Entertainment
Microsoft Hearts
Microsoft Minesweeper
Elf Bowling
Microsoft Solitaire
Microsoft Golf
Slingo

■ Yıllardır Sid Meier adıyla birlikte andığımız Brian Reynolds hiç beklenmedik bir şekilde kurucusu olduğu Firaxis Games'i ve ortağı Sid Meier'ı bıraktı. Bu sürpriz kararın ardından merak edilen şey oyun dünyasının dahilerinden olan bu ismin bundan sonra ne yapacağı idi. Şimdi o da belli oldu. Reynolds, Firaxis'ten birlikte ayrıldığı arkadaşları Jason Coleman, Tim Train ve David Inscore'la birlikte Big Huge Games adında bir realtime strateji oyun firması kuracağını açıkladı. Reynolds yaptığı açıklamada Big Huge Games olarak, bir oyunun yapım aşamasında tasarımı, teknolojisi ve nasıl sunulacağı gibi her türlü özelliğinin mükemmel olması üzerinde yoğunlaşacaklarını söyledi. Big Huge Games isminin amaçlarının ne olduğunu açıkladığını söyleyen Reynolds, dünyanın en iyi strateji oyunlarını yaratmak için gerekli olan sırra bu şekilde erebileleceklerini düşünüyor.

Star Wars RPG

LucasArts 2001 yılında çıkaracağı yeni bir multiplayer oyunun duyurusunu yaptı. Ama bu öyle sıradan bir haber değil, aslında belki de öyle, şimdilik emin değiliz. Neyse canım, siz karar verin; oyun tahmin edebileceğiniz gibi bir Star Wars oyunu olacak, haa bir de türü RPG imiş. Bu Star Wars'un ilk (online) RPG versiyonu, dolayısıyla en azından bu yönüyle ilginç olabilir. Bir de şu var ki, oyunun yapımında online oyunların en popülerlerinden biri olan EverQest'i yaratan ekip çalışacakmış. Yani Verant Interactive. Oyun doğal olarak LucasArts tarafından yayınlanacak ve Sony'nin daha önce de EverQuest'e evsahipliği yapmış



olan The Station isimli online oyun sitesinden sunulacak. Bu durumda önümüzdeki yıl online oyun dünyası oldukça zenginleşecek. Zaten var olan EverQuest, Ultima Online ve Asheron's Call'a bir de bu yeni Star Wars oyunu ve Origin'in üzerinde çalıştığı Ultima Online 2 eklenince tam 5 online RPG'miz olmuş olacak. Tabii RPG dışında kalan tonla multiplayer aksiyon ve strateji oyununu saymıyoruz bile. Bu durumda şimdiden 2001'in online oyunların yılı olacağını söylemek pek yanlış olmaz.

Konumuza dönecek olursak, Star Wars RPG'nin şimdilik neye benzeyeceği, konusu vs. detaylar hakkında pek bilgi yok ancak Star Wars evreninin çeşitli ırklarından istediğinizi oynamak gibi bir şansınız olacağını ve avcılık, casusluk gibi herhangi bir uzmanlık alanı seçebileceğinizi söyleyelim. Oyunda dünya dışına yolculuk edebileceksiniz. Ayrıca macera yaşayabileceğiniz şimdilik en az iki ayrı gezegen var. Oyun içinde quest'ler de olacağı söyleniyor ama bu konuda da herhangi bir ayrıntı belli değil. LucasArts önümüzdeki ay oyun hakkında daha detaylı bilgi yayınlayacağını söylüyor ama Star Wars RPG'nin Mayıs ayındaki E3 fuarına yetişmesi bile muhtemel görünmüyor.



Microsoft-Relic İşbirliği

Son yılların en iddialı strateji oyunlarından biri olan Homeworld'ün yaratıcısı Relic Entertainment, Microsoft'la bir anlaşma yaptı. Anlaşmaya göre Relic'in şu anda yapım aşamasında olan oyunlarından en az birini Microsoft yayınlayacak. Ancak sözü edilen oyunla ilgili en ufak bir bilgi bile verilmiyor. Ortada ne bir demo, ne oyun içinden görüntüler var, hatta oyunun ismi ya da yeni bir strateji oyunu olup olmadığı bile şimdilik bir sır. Bildiğimiz tek şey 2001 içinde herhangi bir zamanda yayınlanacağı.

Bu durumda akla ilk gelen soru Relic'in neden ilk oyunu Homeworld'ün dağıtımını üstlenen Sierra'yı değil de Microsoft'u tercih ettiği. Relic'in başkanı Alex Garden, yaptıkları anlaşmanın Sierra Studios'a Relic'in yapacağı bir oyunu yayınlamama hakkını verdiğini söylüyor. Ve yine Garden'ın söylediğine göre Sierra'nın



sahibi olan Havas Interactive, Garden'ın "Homeworld'den bile daha iddialı" diye tanımladığı bu oyunun riskini almak istememiş.

"Havas bizimle anlaşma yaptığında," diyor Relic'in başkanı Alex Garden, "o sırada proje aşamasında olan oyunlarımız hakkında bir risk analizi yaptı. Ve şimdi üzerinde çalıştığımız oyun için riske girmek istemedi, çünkü bu oldukça pahalı bir proje. Onların kararını anlıyorum ve saygıyla karşılıyorum."

Microsoft'la yapılan anlaşma Sierra'yla yapılanın bittiği anlamına gelmiyor. Hatta Garden'ın söylediğine göre iki firma arasındaki ilişkiler hala çok güçlü ve bunun tek sebebi Sierra'nın Homeworld haklarına sahip olması değil. Relic yapacağı oyun konusunda onları özgür bırakan Sierra ve Microsoft gibi firmalarla ilişkilerine sahip çıkıyor. Peki Havas'ın Relic-Microsoft ortaklığına tepkisi ne olmuş? "Sanırım Havas bu oyun hakkındaki fikrini değiştirdi," diyor Garden "ama artık çok geç."

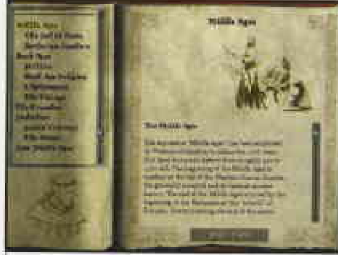




Age of Empires II: The Conquerors

Geçtiğimiz günlerde Ensemble Studios Age of Empires II'nin yakında çıkacak olan ve merakla beklenen genişletme paketiyle ilgili detayları açıkladı. İsmi The Conquerors olan pakette sizi 5 yeni ırk 4 yeni senaryo bekliyor. Ne yazık ki bu ırkların hangileri olacağını öğrenmek için paketin çıkış tarihini beklemek zorundayız.

Pakette ayrıca yeni harita tipleri de bulunacak. "Örneğin bir Oasis haritası ekledik," diyor Ensemble'dan Bruce Shelley. "Bu harita tipinde bütün ağaçlar merkezde toplanmış olacak ve oyuncular kaynak toplamak için yarışacaklar." Pakette yer alacak olan yeni multiplayer seçenekleri içinde özel bir bölgenin belli bir süre yönetimini elinde tutabilen oyuncunun kazanması gibi şeyler de var.





Öncekilerle birlikte toplam sayısı 18 olan uygarlıkların her birinin orjinal oyunda olduğu gibi yine kendine has teknolojileri ve özellikleri olacak. "Örneğin Fransızlar'ın baltaları diğerlerinden daha gelişmiş olacak, daha uzağa fırlaatılabilecek ve daha fazla zarar verecekler." Bu değişikliklerin yanı sıra belki de The Conquerors'daki en göze çarpıcı değişiklik arayüzde yapılmış. Age of Kings'de tarım yaptığınız arazi bir süre sonra kullanılmaz hale geldiği ve orayı baştan ekmek gerektiği zaman gidip bunu işçilerinize tekrar söylemeniz gerekiyordu ve bu sıkıcıydı. Bundan böyle bir arazide ekim yaparken daha önceden belirlediğiniz bir başka yeri de sıraya sokabileceksiniz. Yani adamlarınız orayı bitirdikten sonra sizin bir daha hatırlatmanıza gerek kalmadan seçtiğiniz ikinci araziyi ekmeye gidecekler.



Son olarak Ensemble Studios'un şu anda Age of Empires serisiyle bağlantısı olmayan yeni bir real-time strateji oyunu üzerinde çalıştığını ama Ensemble'ın bu konuda herhangi bir şey söylemediğini de ekleyelim.

Dracula: The Return

İki üç ay önce incelediğimiz Dracula: The Resurrection'ın üzerimizdeki etkisi daha yeni yeni geçmişken, devam oyunun çıkmasına hiç şaşırmadık desek yalan olmaz. Çünkü oyun hiç olmadık bir yerde, adeta "Bkelyin geri dönecem" dercesine bir eda ile bitiyordu. Neyse, bu yeni hikayede, yine Jonathan Harket'ın rolünü üstleniyoruz. Kont Dracula tarafından ısırılarak vampire dönüştürülen karımız Mina'nın kurtarılmasından sonra başımıza gelenler konu ediliyor. İlk oyunda o kadar beklememize rağmen Kont Dracula ile yaptığınız tek karşılaşma oyunun giriş demosunda idi. Bu sefer ise, Jonathan'ın ilk oyunun sonunda söz verdiği gibi Transilvanya'ya geri dönüp yarım bıraktığı işe tamamladığına şahit olacağız.



Yoğun bir atmosfere sahip olan hikaye akışı olan oyunda, grafiklerin mükemmelliği hemen dikkatinizi çekecektir. Karanlık ormanda dolaşırken duyduğunuz kurt ulumaları, veya dolunay altında uzaktan yankılanan baykuş sesleri ile birleşince tam bir sinir harbi ve kalbi zayıf olanlara göre olmayan bir oyun çıkacak karşımıza. Bir sinema filmi kalitesinde hazırlanan ara sahneler yien ağzınızı açık bırakacak ve herbirini tekrar tekrar seyretmek isteyeceksiniz. Ve bu hikaye, görsel mükemmellik ve ürküten ses efektleri birleşince, Dracula: The Return beklemeniz gereken bir oyun haline geliyor.



32 MB sistem belleğine sahip olan bir Pentium 166'da bile rahatlıkla çalışacak olan Dracula: The Return'ün Windows versiyonu Mayıs, Mac versiyonu ise Haziran'da hazır olacak. Bu aralar içine düştüğümüz Adventure bolluğundan hala sıkılmadıysanız, beklemeye değer bir oyun olacağı kesin.

Team Fortress II Brotherhood of Arms

Asker Kalk! Görev Seni Bekliyor!

Quake'in ilk günlerine geri döndüğümüzde karşımıza o günlerin zayıf multiplayer olanakları arasında gözümüze çarpmayan bir oyun çıkar. Aslında buna oyun demek de doğru değildir. Quake'in bir multiplayer modu olan Team Fortress o yıllarda biz oyuncuların gözünden kaçmış olsa da, profesyonel oyun tasarımcılarının gözünden kaçmaz. Ve bir kaç sene sonra Half Life'in dahi çocukları Valve tarafından satın alınan Team Fortress geliştirilerek Half Life için bir multiplay mod olarak piyasaya sürülür (Team Fortress Classic). Ancak Valve bu kadarı ile yetinmez ve multiplay oyunlarda devrim yapacak yeni bir oyunu da Team Fortress üzerinde geliştirmeye karar verir ki, bu yenin oyunun adı da Team Fortress II olur.

Önce Erkek Vardı

Şu satırları okuduğunuz sırada askerlik görevini yerine getirmek üzere bir müddet aramızdan ayrılmış olacak sevgili Sinan'ın belki de gerçeğini yaşayacağı, modern bir askeri simülasyon düşünün. Aslında simülasyon kelimesi biraz ağır kaçsa da insanın bu oyuna daha azını yakıştırası gelmiyor. Gerçekte, Half Life'dan daha gelişmiş bir multiplay FPS olan Team Fortress II'nin en önemli özelliği şu diye söze giresim gelmiyor çünkü oyunda hepsi birbirinden önemli özellikler bulunuyor.

Beş sene öncesine kadar multiplay oyun denilince pek çok oyuncuyu korkutan konu, oyunu oynayacak bir arkadaş bulunamamasıydı. Çünkü ya bir bilgisayar üzerinde ekran ikiye bölünür birisi klavyeyi birisi fareyi alıp oynardı oyuncular veya büyük zahmetlere girilip iki bilgisayar aynı evde buluşturulur ve seri kablo marifeti ile Doom oynanırdı ki, bu iş için günler önceden randevulaşılır ve o gün yaklaştıkça tüm güne ve geceye yetecek kadar kola, cips, çerez, pizza stoğu yapılırdı.

Sonra Internet İcat Oldu

Sonra Internet icat oldu, ama her konuda olduğu internete uyum sağlamak konusunda da geride kalan yurdumda Internet üzerinden oyun oynamak hayal bile edilemeyen bir ütopya idi (hala da öyledir ya..) Herkesin evinde on kullanıcılı Lan sistemi kurulu olmadığı için insanlar doğal olarak Multiplay oyunlara sadece internet Cafe'lerde, haftalık bir eğlence gözüyle bakmaya başladılar.

Ancak, Unreal Tornament ile Multiplayer oyun severlerin makus kaderlerini yenip, gelişmiş yapay zeka karşısında tek başlarına oyun oynayabileceklerini gördüğümden beridir umutluydum ve Team Fortress II, umutlarımı yıkmayıp, son derece gelişmiş yapay zekaya sahip oldukları iddia edilen botlar eşliğinde de oynanabilecek bir oyun olarak karşımıza

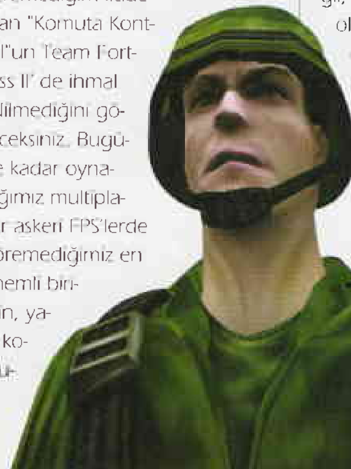


geliyor. Belki pek çoğunuz yukarıdaki cümlenin ne anlama geldiğini farkedememişsinizdir ama eminim yanlız odanızda, Internet bağlantısı olmayan bilgisayarınızda 10-20 kişilik saldırı ekibinizle, kalabalık bir düşman grubuna girişebilmeniz için 10-20 tane arkadaş bulmak zorunda olmadığınızı söylesem, sözlerimi daha bir dikkatle dinlersiniz.

Bot Diyorum, BOT!

İnsan gibi hareket eden ama yapay zekanın kontrolünde olan sanal oyun arkadaşlarınız olan botlar Unreal Tournament'den sonra Team Fortresss II'de de yanımızda olacaklar ve görünüşe göre, askeri bir görevin gerektirdiği her türlü ilişkiyi sanal partnerlerinizle yaşayabileceksiniz (fesat olmayın..!)

Askeri terminolojide en anlam veremediğim ifade olan "Komuta Kontrol"un Team Fortress II' de ihmal edilmediğini göreceksiniz. Bugüne kadar oynadığımız multiplayer askeri FPS'lerde göremediğimiz en önemli birimin, yani komutanın da artık oyuna eklendiğine şahit olacaksınız. Delta Force'ta, Team Fortress Classic'te, Quake III'te veya Unreal Tournament'da herkesin başına buyruk sağa sola savrulmasına neden olan Multiplay kaos ortamının Team Fortress II ile yenileceği ümit ediliyor. Çünkü, emrindeki her askeri tek tek görebilen ve sesli veya yazılı uyarılar, emirler verebilecek bir komutanın da bulunacağı Team Fortress II'de oyuncuları da komutanlarının çevresinden uzaklaşmaktan alı koyacak etken "moral" olacak. Yakınlarda bir yerde komutanınız olduğu sürece daha hızlı ateşe edecek, daha hızlı hareket edecek daha hızlı iyileşeceksiniz. Böylece TFII, tüm oyuncuların kafasına göre sağa sola saldırıp, kargaşa yarattığı, oyuncuları belli bir göreve yönlendirmenin zor olduğu kaotik savaş oyunlarından değil, aynı gerçek savaş alanlarında olduğu gibi, komutanın belirlediği bir taktik doğrultusunda belli bir görevin başarılmaya çalışıldığı, gerçekçi bir savaş simülasyonu olacak.



D-Day: Omaha Beach

Team Fortress 2'de 20 farklı harita olacak bunların herbiri kendi içinde bir hikaye barındaracak.



1944 yılının 6 Haziran günü Fransa sahillerine indirilen kuvvetleri veya onları karşılayan Alman birliklerinin rolünü üstlendiğinizde de anlayacağınız üzere bazı haritalar birbirine bağlı olacak. Ve bir önceki haritadaki başarıya göre bir sonraki haritada durum daha farklı olabilecek. Örneğin, söz konusu Normandiya çıkarmasının ikinci haritasında, müttefikler Almanların destek trenini yok edebilirlerse, üçüncü haritada, yani final savaşının yapılacağı kasaba haritasında karşılarında daha az Alman askeri çıkacak ama tersi durumunda da müttefikler kasabada o kadar çok Alman askeri ile karşılacaklar ki Hitler'in Gamalı Haçının her bir ucu tek tek müttefik askerlerine dokunacak.

Team Fortress II'de tüm oyuncuları en fazla heyecanlandıracak özellik, şüphesiz sesle iletişim kurabilme olanağı. Size olayı kısaca şöyle özetlemeye çalışalım, oyunun orjinal paketi mikrofon ve kulaklık seti ile birlikte satılacak. İpuçlarından hala durumu çakozlayamadıysanız daha derin bir açıklama getirmeye çalışayım. Diablo, Delta Force ya da hangi oyun olursa olsun, örenğin Multiplayer olarak Internet üzerinde oynadığınızda, Avustralya'nın "Mogazunga Baga Baga Kumbamba" köyünden oyuna katılan bir oyun arkadaşınıza bir şeyler söylemek istedeğinizde elinizdeki tek seçenek oyunun mesaj ekranından bir şeyler yazmak olurdu. Ancak bir yandan savaşıp bir yandan da yanınızdaki arkadaşınıza "dikkat sağından adamlar çıktı, üç nokta yedi saniye sonra ateş etmeye başlayacaklar, istersen eğil ben ateş edeyim ya da sen dönüp ateş et ben de önümüzdekileri temizliyim.." şeklinde bir mesaj yazmanızın mümkün olmadığını iyi bilen Valve ekibi, ciddi bir çalışmanın ardından oyuna sesle iletişimi eklemeyi başarmış görünüyorlar. Yani artık sadece kulağınızdan dudaklarınıza uzanan bir mikrofon yardımıyla "LEEFFTTTT" diye bağırdığınızda takımınızdaki herkes sola dönüp, hareket eden herşeye ateş edebilecektir. (On yıl önce böyle bir oyunu sadece rüyamda görürdüm. Kimseye de bahsedemezdim bana deli demesinler diye..)

Lafı fazla uzatmadan sizi, TF2'nin mükemmel ekran görüntüleri ile biraz yalnız bırakmak niyetindeyim. Resimleri dikkatlice inceleyip, biraz düşünün. Yanınızda yürüyen askerin tüm hareketleri, konuşması, dudak hareketleri, bu güne kadar yapılmış en gerçekçi animasyonlardan oluşacak. Ve bu sanal silah arkadaşları ile bu güne kadar yapılmış en heyecanlı savaş oyununda birlikte kurşun atacaksınız. Sanırım Sinan'ı kıskanmak zorunda kalmayacağız.

Cem Şancı

Oyunda, TFII'yi diğer FPS'lardan veya multiplayer oyunlardan ayıracak oyuncu sınıfları bulunuyor ki, Team Fortress Classic'i oynamış olanlar konu hakkında bilgi sahibidirler ama bilmeyenler için durumu özetlemekte fayda var...

Komando Yazalım Sizi ?!

Sniper



Keskin Nişancı: Keskin nişancılar, özellikle, "Başkanı Koru" görevlerinde, başkanı korumayı anlamsızlaştıracak anahtar askeri birimler olacaklardır. Ayrıca pek çok oyun türünde de sağa sola saklanarak ilerlemeye çalışan rakiplerini çok uzaklardan yere yatıracak Sniper'larla başa çıkmak bir hayli zor olacak.

Spy



Casus: Çok güzel ölü taklidi yapan bu hergeleler aynı zamanda düşmanın üniformalarını da taklit edebildiklerinden düşman birliklerinin içine kadar sızıp, gizli telsiz konuşmalarını dinleyebilir veya elemanları tek tek boğazlayabilir. Yerde yatan bir ceset gördünüz mü kafasına beş on el sıkmak, casuslardan kurtulmak için en etkili yöntem olabilir.

Machine Gunner

Makinalı: Sabit ağır makinalı yuvalarını kullanan bu arkadaşın tuttuğu bir köprüden geçmeyi düşündüğünüzde, bunun kafanızın içinden geçecek son şey olabileceğini de bilin. 7.62 mm.'lik mermilerden önce.



Commander

Kumandan: İşte oyunun en farklı özelliği. Commander olacak oyuncu, RTS'lere benzer bir arabirime sahip olacak ve oyunu kuşbakışı görebilecek. Bu şekilde, her askeri için waypointler belirleyip, chat mesajlari geçebilecek, sesli mesajlar gönderebilecek. Oyunculara görevi bitirmeleri için gerekli bilgiyi verecek ve onlardan sorumlu olacak gerçek bir komutan olacak..



Grunt

Piyade: Bütün mühendislik, doktorluk, komutanlık işlerinden gına geldiğinde ne yaparsınız? Elinize silahı aldığınız gibi savaşın ortasına fırlarsınız değil mi? İşte her ordunun olduğu gibi Team Fortress II'nin de belkemiği olan piyadeler.



ILK İZLENİM

Team Fortress II

Yapım: Valve

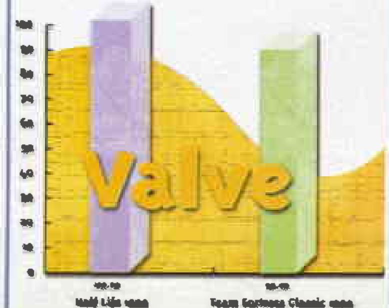
Çıkış Tarihi: 2000'in İlk Çeyreği

Tahmini Sistem ihtiyaçları: PII 200, 64 MB Ram, 3D Kart, Internet Bağlantısı

İlk İzlenimler: Yerimizde Duramıyoruz

Bize Göre: Eğer Valve'dakiler sözverdiklerini başarabilirlerse ve oyun haberlerinden duyup anladığımız kadar atmosferik ve heyecanlı olursa, Multiplayer oyunlarda yeni bir devrim yaşanmaması için hiç bir sebep yok. Üstelik oyunun oynanabilmesi için onlarca kişilik arkadaşlar grubuna veya Internet'ten oyuncu gruplarına da ihtiyaç varmış gibi görünmüyor. Botlar sayesinde tek kişi de oynanabileceği anlaşılan oyun çıktığında umarız Internet altyapımız sesli komutları kaldırabilecek kadar gelişmiş olur.

FİRMA KARNESİ



Rogue Spear: Urban Operations

Rainbow Six, bir ağır makinalıyı hak ediyordu. Şimdi, yaylım ateşi zamanı

Geçtiğimiz yılları bitkisel hayatta ve komada geçirmediyseniz hepinizin bildiği üzere piyasaya çıkar çıkmaz bir hit oluveren ve büyük sansasyon yaratan Rainbow Six, taktik ve aksiyonu birleştiren en



başarılı, belki de ilk oyundu. Oyunu kazanmak için silahlar konuşmadan önce de uzun bir planlama çalışması yapmak gerekiyordu. Terörist avına çıktıktan sonra da, hayatınız tek bir mermiyle nihayetine erebiliyordu. Her merminin, her isabetin, her ıskanın oyunu son derece etkilediği, gerçeğe çok yakın bir atmosfer yaratan harika bir anti-terörizm simülasyonu idi Rainbow Six.

Rainbow Six'in devam oyunu Rogue Spear da gelir gelmez sansasyon yaratan türden bir oyun oldu ve Rainbow Six'den farklı olarak oyuncuya pek çok silah seçeneği, kapıların ardından başı çıkarmak gibi değişik yenilikler sundu. Grafik alandaki gelişimi de göz ardı edilemeyecek düzeydeydi.

Ben Teröristin...

Tom amca (Clancy olanı) Rainbow Six serisinin bu ikinci bebeği için bir genişleme paketi çıkaracağını duyurunca, merakla inceleme altına aldık söz konusu oyunu, Urban Operations'ı.

Urban Operations'ın bizler için, yani Türkiye'de yaşayan zavallı oyunseverler için belki de en önemli özelliği oyuna eklenen beş yeni haritanın içinde İstanbul'un da bulunuyor olması denilebilir. İçinde Türk bayrakları ve Atatürk, Kanun-i Sultan Süleyman resimleri olan mekanlarda ülkemizin birlik ve beraberliğine göz dikmiş her çeşit terörist unsurla kapışmayı görev bilmiş Rainbow Six operatörlerinin bu yeni macerasını oynarken farklı bir heyecan taşıyacağımız çok açık.

...Ölü Olanını Severim.

Oyunun adından da anlaşılacağı üzere, şehir içindeki bölgelerde geçen oyun (öncekilerde de şehir içi görevler vardı ama...) eskiden olduğu gibi terörist, rehine ve siz üçgeni içinde değil, terörist, rehine, siz ve "İmdaaaatt imdaaatt! Ateş ediyorlar hemen kaçalım ama kaçarken de iki ateş arasından geçmeyi ihmal etmeyelim, imdaaatt, n'olur vurun bizi..." şeklinde bağırarak kaçışan si-





viller dörtgeni içinde geçiyor.

Üstelik iyi bir şey de söyleyeyim hemencecik, bu kalabalık



içinde ateş etmek için seçebileceğiniz silahların sayısı da artmış durumda. Tom amca (Clancy olanı) oyuna yeni silahlar da eklemeyi unutmamış ve hepinizin duyduğunda sevineceğini bildiğim, M249 SAW (Delta Force'daki ağır makinalı) da bunların içinde. Yani etrafta kaçışan siviller ve size ateş açan teröristlerle, onların önüne siper olmuş rehineler varken ortama M249'un yağmur gibi mermi yağdırdığını düşünüyorum da, bu oyunu oynamak için sabırsızlandığımı hissediyorum.

Multiplayer Olayı da Sağlam

Urban Operations, oyuna sadece yeni görevler değil, yeni multiplayer seçenekleri de getiriyor gibi görünüyor. Gelişmiş mod desteği, pek çok yeni harita ve Defend isimli yeni bir multiplayer oyun seçeneği Rogue Spear'ın multiplayer özelliklerine eklenmiş olacak.

Defend oyununda, oyuncular belli bir noktayı (bir ev, bir kale, bir yer işte...) savunurken, sonu gelmeyen terörist saldırıları dalgaları ile karşılacaklar ve hem sağ kalıp hem de kalelerini korumaya çalışacaklar. Elbette, takım arkadaşlarınızla birlikte öldüreceğiniz onlarca, yüzlerce teröristin tadına da doyamayacaksınız eminim.

Cem Şancı



Rogue Spear: Urban Operations
Yapım: Red Storm Entertainment
Çıkış: 2000 Baharı
Tahmini Sistem:
Pentium II 300, 32 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenim: Merakla Beklenilesi

İLK İZLENİM

Bize Göre: Rogue Spear'in genişleme paketi Urban Operations, oyuna pek çok yeni harita, vurulma tehlikesi altındaki siviller faktörünü ve yeni multiplayer modlarını dahil edecek gibi görünüyor. Rainbow Six serisinde ne yapılsa oynanacağını göze alırsanız, yeni paketin de büyük ilgi göreceğini anlayabilirsiniz. Oyuna M249 eklenmesi de harika bir fikir. Ayrıca, el bombası atan teröristlere de dikkat edilmesi gerekecek bundan böyle.

Crimson Skies

Bir aksiyon filmi ile bir uçuş simülasyonunu birleştirirseniz ne olur?

İyi olur. Uçuş simülasyonlarının sınırlı sayıda oyuncusu olduğu bir gerçek. Hem yüksek sistem ihtiyaçları hem de yüksek yetenek, zeka ihtiyaçları nedeniyle pek çoğumuzun bu türe bulaşmadığını söylemek yalan olmayacaktır. Ancak, Top Gun filmindeki aksiyon sahnelerinin benzerleri ile dolu olacağını bildiğimiz eğlenceli bir simülasyonla karşılaşsak durum daha farklı olabilir mi sizce?

Alternatif bir evrende, bizim 1930'lara benzeyen bir zaman diliminde Nathan Zachary isminde gözü pek bir kahramanı canlandırdığımız oyunda, henüz deneme aşamasında olan uçaklarla uçup sağa sola ateş edecek, kendimizi bir tür özgürlük savaşının içinde bulacağız. Yanlış kadına aşık olmaktan veya yanlış uçağı kaçırmaktan korkmayan heyecan aşığı Nathan'ın maceraları peşinde koşarken de, çok farklı bir uçuş simülasyonunu oynamış olacağız.



Karakter Animasyonu

Microsoft'un açıklamalarına göre, Crimson Skies karakter animasyon sistemine sahip ilk uçuş simülasyonu olacak.

Bu güne kadar ki uçuş simülasyonlarında, belki kokpitte oturan pilotu görebiliyorduk ve hatta adamın yüz ifadesine falan da zoom yapabiliyorduk belki ama hiç bir uçuş simülasyonunda, pilotun kokpit camını açıp uçağın kanadına çıktığını, silahını çekip rakip uçağın pilotunu kafasından vurduktan sonra kokpitine geri döndüğüne şahit olmamıştık. Ama bundan sonra olacağız gibi görünüyor çünkü Microsoft Crimson Skies ile simülasyonların bilinen sıkıcı ve ciddi olmak zorunluluğundaki çehresini değiştirmeye and içmiş gibi konuşuyor.

"Oyunda çalan müzikler, 1930'ların Swing akımını andırıyor ve bu müzik çaldığı sürece ciddi bir simülasyonla cebelleştiğinizi değil, eğlenceli bir oyun oynadığınızı anlıyorsunuz." diyor adamlar.

Ayrıca, şu kabinden çıkıp ateş edip geri dönmek hikayesine aklı takılanlar için hemen biraz açıklama da yapalım. Microsoft oyun içine belirli animasyonlar, videolar yerleştirmiş durumda ama bunlar oyunun motoru ile hazırlanmış filmler ve oyuncu belli bir noktaya geldiği zaman bu animasyonlar çalışmaya başlıyor. Half Life içindeki sahneler gibi bir atmosfer yaratması beklenen animasyonlar sayesinde oyunun kahramanları, uçurduğumuz uçaklar değil, onları yöneten pilotlar olacak.





Görevler

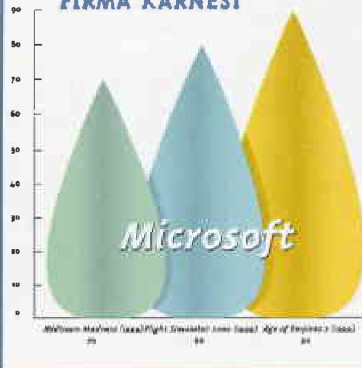
Crimson Skies toplam 24 görev içerecek ve bunların içinde birincil, ikincil, üçüncül görevler de bulunacak. Birincil görevi bitirmek görevi başarmak için yeterli olurken, diğer görevler de oyunun tekrar oynanabilirliğini arttıracak. Böylece bir görevi tekrar oynamak isteyebileceksiniz.

Ayrıca oyun içinde bir de hatıra defteriniz olacak, gidip bombaladığınız binalar düşürdüğünüz uçaklar ve yaptığınız diğer yaramazlıklarla ilgili kayıtların, gazete haberlerinin ve resimlerin saklanacağı bu defter içinde üç yüzden fazla "olayınız" için hatıra malzemesi bulunacak.

Tüm bunların dışında, oyun bir uçuş simülasyonu olduğu için elbette biraz uçak da kullanmanız gerekecek ve uçuş, Microprose'un veya Jane's oyunlarında olduğu kadar zor olmayacak. Yine de oyuncunun temel fizik ve uçuş dinamiklerinden haberdar olması işini kolaylaştıracaktır. Zaten hiç uçmaktan anlamadan bir filo uçağı da yönetemezsiniz çünkü oyunda daima size eşlik eden ve birlikte savaşan bir filo dolusu arkadaşınızla uçacaksınız ve onlara emirler vereceksiniz. Ama filonuzdaki pilotlar üzerinde asla tam anlamıyla bir kontrole sahip olamayacaksınız. Kendi başlarına harekete eden ve savaşan bu adamlar sizin genel stratejinize uyacaklardır ama unutmayın onlar da en az sizin kadar asi ve sıradışı pilotlar ve düşmanı gördüler mi nara atarak dalacaklardır aralarına.

Göklerin Sıradışı Yaratıkları

Crimson Skies'da sadece diğer uçaklara karşı değil, zeplinlere karşı da savaşacaksınız. Hidrojen



yerine helyum ile doldurulmuş ve dolayısı ile normalden daha büyük olan ve kolay kolay patlamayan bu balonları vurmak da ayrı bir beceri isteyecek çünkü Kevlar türü kurşun geçirmez bir malzeme ile kaplanmış olan balona ne mermiler ne de roketler yeterince etki etmeyecek. İşi sağlam ve çabucak bitirmek isteyecek pilotlar bir şekilde zeplinin içine bir şeyler sokabilmek için zeplinin top kapılarından içeri roket, mermi, artık tanrı ne verdiyse yollayacaklar.

Multiplayer oyun da, uçuş simülasyonlarında alışıldığı gibi, rakibin kıçına takılıp ateş etmeye çalışmaktan daha farklı olacak. Microsoft, FPS'lardaki multiplayer oyun zevkini ve eğlencesini Crimson Skies'a taşımak için değişik enstrümanlar üzerinde çalıştığını anlatıyor.

Oyundaki uçakların konfigüre edilebilmesi, silahların, dış boyasının değiştirilebilmesi gibi özelliklerin yanında, Microsoft FPS'lerde multiplayerin başarılı olmasının nedenlerini sorduklarında kendilerine, aldıkları cevabı Crimson Skies'a da uygulamışlar.

Pek çok farklı nitelikte ve değişik amaçlar için kullanılabilecek silahlar eklemişler oyuna. Bunlardan bazılara örnek verelim...

Smoke Screen: Kıçınıza yapışan bitleri rahatsız etmek için kullanacağınız bu silahla, artık arkadan vurulmak sorunu yaşamayacaksınız.

Flash Rockets: Öne ve arkaya doğru fırlatılabilen bu roketlerle, rakibinizi en hazırlıksız olduğu anda, arkanızda size ateş etmek üzereyken vurabileceksiniz.

Seekers: Sesten hızlı bu roketleri ateşlemenizle rakibinizin patlaması aynı saniyelere denk gelecektir.





Bullets: Herbiri farklı özelliklerde değişik mermilerle it dalaşının tadı başka olacak. Mesela domdom kurşunu, vurduğu yerde patlayacak, seramik kurşunlar kısa mesafede ve düşük hızdayken rakibinizin uçağını dağıtmak için bire bir olacak.

Sonuç olarak

Crimson Skies, Microsoft'tan beklenecek şekilde sıradışı ve farklı bir oyun olarak çıkacak piyasaya. Bunun radikal bir karar olduğu çok açık, çünkü ağır simulasyon hayranları bu oyunu basit bulup burun kıvırabilecekleri gibi, hızlı aksiyon ve FPS severler de oyunu fazlasıyla "simülatif" bulabilirler ve ilgi göstermeyebilirler veya insanlar 1930'ların renkli atmosferini anlamayabilirler. Ama oyun dünyasında yeni bir şeyler arayışında olan oyuncuların kaçırmayacağı bir yapım olacak gibi görünen Crimson Skies'ın oyun dünyasında ses getireceği kesin. Şunu da unutmamak lazım ki, oyunlar da aslında sinema filmleri gibi, eğlenmek için tüketilen ürünlerdir ve bir oyun türü ne olursa olsun eğlendirici olduğu sürece ilgi görecektir. Crimson Skies'ın da konusu ve sunumu eğlence adına her türlü özelliği taşıyor gibi görünüyor. Microsoft söz verdiklerini yerine getirebilirse, oyunun hit olmasını beklemek hiç de hayalcilik olmayacaktır. Bill (Gates olanı), göreyim seni koçum, hadi. Vakti zamanında Sid'e yazdık durduk, şöyle içinde ana gemiler, Carrierler, Fighter'lar olan ama pilotların karakterlerinin de öne çıktığı, RTS'lerde olduğu gibi kaynak yönetiminin bulunduğu ve stratejik kontrolün de mümkün olduğu ama birimlerin üretilip üretilip ölüme gönderilmeyeceği, sıkı bir strateji oyunu bekliyoruz artık dedik. Microsoft'un Crimson Skies'da ön plana çıkardığı pilot karakterleri ile bu hayalimizdeki oyuna bir adım daha yaklaştığımızı hissediyorum. Göreyim seni Bill, hadi bu oyunun bir de stratejili olanından yap aslanım. Para sende güç sende, kim durur önünde? (gaz :-))))

Cem Şancı

Crimson Skies

Yapım: Microsoft

Çıkış: 2000 İkinci Yarısı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII 300, 64 MB Ram, 30 MB Ekran Kartı

İlk İzlenim: İlginç!

İLK İZLENİM

Bize Göre: 1930'ların Swing müziği, alaycı ve macera sever kahramanlar, bir aşk hikayesi ve hiç bir yerde görülmemiş uçaklar. Bu oyunun çok ilginç olacağı kesin ama oyuncular bunun değerini bileceklermi şüpheli. Çünkü uçmak ve simulasyon kelimeleri hala, koşup ateş etmekten daha az ilgi çekici geliyor pek çok insana. Ama oyunun çok güzel göründüğü ve grafiklerinin bile standartları yükseltmek için yeterli olacağını söylemek için uzun uzadıya tahminler yapmak gerekmez.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Beyler: Bizim için güzel günler başlıyor

Aksiyon ve FPS severler için güzel bir dönemin başladığı anlaşılıyor çünkü son günlerde ardı ardına gelen ve gelmeye de devam edecek gibi görünen bu türdeki oyunların hepsi de son derece kaliteli ve farklı yapımlar.

Unreal Tournament, Quake 3, Delta Force 2 ile daha yeterince uğraşamadan karşımıza Soldier Of Fortune, Heavy Metal FAKK2, Team Fortress 2 gibi yeni ve farklı FPS'lerin, 3rd Person'ların aksiyonların haberleri düşmeye başladı.

SIN'in Quake 2 motorunu kullanması gibi, SIN'in yapımcıları Ritual Entertainment tarafından geliştirilen Heavy Metal FAKK 2 de Quake 3 motorunu kullanıyor. Ve Tomb Raider'in iç gıcıklayıcı yuvarlak hatlı kahramanına nispet yaparcasına, Julie isimli "off-yavrum" çeşidi bir hatunun etrafında dönüyor.

Oyunun Julie'nin etrafında dönüyor dedik ama bunu lafın gelişi söylemedik. Oyun gerçekten de Julie'nin etrafında dönüyor çünkü Heavy Metal, bir Third Peron Action olarak geliştiriliyor.

Düriyemin Güğümleri Oyy Oyy

Kısa şortları ve dar t-shirtleri ile elalemi duvara tırmandıran Lara'nın aksine, Julie ellerini kullanmayı daha çok seviyor. Bir elinde Uzi, diğerinde kılıçla sağa sola koşuşturan Julie, oraya buraya atlamak yerine daha çok ateş edip daha çok kötü adam öldürmeyi seviyor.

Sin ile Cyber bir "Rüyaların Kadını" yaratmak konusunda deneyim kazanmış bir geliştirici olan Ritual, bu kez amacına ulaşacak gibi görünüyor. Quake teknolojisinin lisansı ile oyunlar üreten bir geliştirici olan Ritual, Quake III motoruna kendi yapay zeka eklemelerini yaptıklarını da belirtiyor. Bu şekilde, oyunun görsel veya teknik kısımları uğraşmak yerine hazır şekilde gelen kodlara yapay zeka ve konu gibi eklemeler yaparak oyunun ve oyundaki karakterlerin daha gerçekçi görünmesini ve hareket etmesini sağlamayı amaçlıyorlar.

Farklılıklar

Ritual, Quake teknolojisini farklı şekilde kullanarak özgün bir oyun yaratmıştı vakti zamanında. Sin'de önce bir helikopterin üzerinde, helikopterin makinelisi ile banka binasının üzerinden aşağıdaki polisleri avlayan teröristleri avlıyordunuz ayrıca oyunun içinde de küçük animasyonlar ve ilginç diyaloglar yardımı ile oyundaki hikayenin farkına varıyordunuz.

Ritual bu kez de aynı şeyi yapıp Quake III motoru üzerinde büyük değişiklikler yaparak kendi oyunlarını yaratmış görünüyorlar. Bir kere, üçüncü kişi perspektifi ile oynanan oyunun Quake III motorunu kullandığına inanmayabilirsiniz. İkincisi, aynı anda iki silah birden kullanacak olmanız Quake III'de göremeyecek olduğunuz bir özellik.



Adamımız (kadınımız ?!?) Julie'nin, bir elinde kılıç bir elinde tabancayla koşarken, bir yandan dallamanın birine ateş ederken bir yandan da dallamanın diğerinin kafasını kesebilecek kapasitede bir hatun olduğunu göreceksiniz. Julie'ye pek çok oyuncunn aşık olacağını tahmin ediyorum (akıllı olun olm. Aşk meşk gibi gereksiz işlerle uğraşacağınıza alın elinize kalemi kağıdı, programlamayı öğrenin, oyunlar yaratın, senaryolar yazın, üretin, ürettirin. Artı değerler yaratın. Bir kadın size ne kazandırabilir kı, ancak zaman kaybı nedeniyle yapamadıklarınızın acısını....)



Kıvrak Animasyonlarla İç Gıcıklatan Bir Hatun

Julie adındaki bu hatunun elbette tek özelliği fiziği veya silahları değil. İyi bir cyber-star'ın olması gerektiği gibi, gerçeğe çok yakın, yumuşak hareketler de yapması gerekiyor. Playstation'daki Syphon Filter'in karakterlerinin animasyonlarını gerçekleştirerek ün kazanan animatör Darren Hart'ın yetenekli ellerinde, yılbaşı gecelerinde televizyonlarımızda göremeye alıştığımız kıvrak dansözler kadar baştan çıkartıcı sallanımlar yapabilen bir Mata Hari olacak gibi görünüyor adamımız (kadınımız) Julie. İskelet animasyonu tekniğinin kullanıldığı söylenen oyunu (daha doğrusu Julie'yi) görmek için sabırsızlandığınızı tahmin etmek zor değil.







Ancak oyunda bir kadını değil de bir erkeği yönetmek isteyecek oyunseverlerin fazla şansları olmadığını da eklemek lazım. Yapımcıların Lara'nın ticari başarısından sonra piyasaya daha fazla bayan kahraman sürmeye başlamasından korkuyordum ki bu korkum da yavaş yavaş gerçek olmaya başlıyor gibi görünüyor.

Ancak durumu başka açıdan da değerlendirmek de gerekebilir. Oyunlarda bayan kahramanların artmasının, oyunlara fazla ilgi duymayan kızları da artık bilgisayarların başına geçirebilmek için bir fırsat olabileceği söylenebilir. Gerçi kişisel olarak bu teze kesinlikle inanmasam ve kızların evde oturup bir sanat eseri ile (bir kitap, film veya bir oyun) ilgilenmek yerine, dışarı çıkıp koca aramayı tercih edeceklerini hissediyorum ama tabii yanılıyor da olabilirim. Biricik oyunlarımız sonuna kadar kadın kahramanlarla dolacaksa bari bir işe yarar ve kendilerini kaybetmiş olan bu insanları hayata geri döndürür umarım. Heavy Metal'in de bu yolda atılmış başarılı bir çalışma olması beklenebilir.

Oraya, Buraya, Şuraya, Heryere Ateş Et

Shooter tecrübesi olan Ritual, bu tecrübelerini, Tomb Raider tarzı bir aksiyonla birleştirmek istediğinde doğan Heavy Metal, çok şükür, Tomb Raider'da görülemeyecek kadar çok aksiyonla dolu ve heyecanlı bir oyun olacak. Tomb Raider'daki, oraya atla, buraya atla, şuraya tırman, heryere çık, her yere gir, al başına belayı türü oyunun aksine, HM' de, oraya ateş et, buraya ateş et, şuraya ateş et, her yere ateş et bir de şu herifin kafasına kılıcı geçir türü bol kanlı bir aksiyon olacağı sözünü veriyor Ritual.

Elbette bu kadar hızlı bir üçüncü kişi aksiyon oyununda hem karakteri, hem de iki silahı aynı anda kontrol etmenin zor olacağı düşünülebilir ancak Ritual yine bir söz veriyor ve kontrolün çok kolay ve oyunun hızına ayak uydurabilecek nitelikte olacağını söylüyor biz de onların yalancısı durumuna düşüyoruz. Karmaşa içinde mermileri patır patır yemenin, hasar almanın çok kolay olacağını da kabul eden Ritual Julie'ye bir kalkan verdiklerini, bu şekilde kalabalık düşman grupları içinde rahat dolaşabileceğinizi hatırlatıyor. Tabii, savaş sistemi hakkında konuşunca neden kılıç kullanmak zorundayız da diyor insan. Yani mutlaka iki silah kullanılacaksa ve zaten biri Uzi ise nden ikincisinin de bir uzi veya roket atar değil de bir kılıç olduğunu düşünüyor insan ama Ritual hemen cevabı yapıştırıyor kendi bilmez ve çok konuşan ağzınıza...



"O kadarını biz de biliyoruz ama oyunda bazı düşmanlar var ki mermiyle roketle falan çizemiyorsunuz adamları, ancak yanlarına gidip karpuz gibi yarmanız gerekiyor kafalarını. Biz de akıllıyız herhalde o kadar."

Neyse işte olayımız bu...



Heavy Metal FAKK 2, Quake III motoru ile geliştirilen ilk oyun ancak piyasaya çıkacak ilk oyun mu onu bilemeyiz çünkü Ritual, Sin'de yaptığı hatayı burda yapmak istemiyor ve tam anlamıyla test edilip hataları düzeltilmemiş bir oyunu piyasaya vermek istemiyor. Zaten Ritual'in bir oyunu daha çıktıktan sonra onlarca bug yüzünden defalarca patchlanırsa, bu piyasadan silineceklerini çok iyi biliyorlar.

Cem Şancı

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Yapım: Ritual Entertainment
Çıkış: Nisan 2000
Sistem İhtiyaçları:
PIII 500, 64 MB Ram, 3D Hızlandırıcı
İlk İzlenim: İç Gıcıklayıcı

İLK İZLENİM

Bize Göre: "Yeni bir Lara Croft mu doğuyor acaba?" diye sorası geliyor insanın. Julie'nin kalçaları gerçekten güzel görünüyor. Bu kadar dişli ve dişi bir kahraman yeni fanlar yaratacaktır kendine. Animasyonlar söylendiği kadar yumuşaksa, Quake III motorunun nimetlerinden de yeterince yararlanıyorsa, Heavy Metal'in Tomb Raider'in tahtına oturmaması için hiç bir sebep yok.

DIABLO II™

BIR OYUN ÇIKMADAN ÖNCE İNCELEMESİNİ YAZMAK ZOR İŞTİR. HELE BU OYUN İLKİ TÜM DÜNYADA SALGIN HASTALIK HALİNE GELMİŞ DIABLO İSE DAHA DA ZORDUR. ÜLKEMİZDE DE BU OYUNU SABIRSIZLIKLA BEKLEYEN BİRÇOK KİŞİ OLDUĞUNU BİLİYORUZ. E MADEM OYUNUN ÇIKIŞI DEVAMLI DAHA İLERİ BİR TARİHE ERTELENİYOR (EN SON AÇIKLAMAYA GÖRE HAZİRAN 2000), BİZ DE BU SABIRSIZ KİTLEYİ DAHA FAZLA MERAKLANDIRMAYALIM, OYUNDA NE VAR NE YOK GÖSTERELİM DEDİK. BU YAZIDA DIABLO II'DEKİ KARAKTER SINIFLARININ AYRINTILI AÇIKLAMALARINI, OYUNDAKİ BÖLÜMLERLE İLGİLİ BİLGİLERİ, ÖZELLİKLE BLIZZARD'DAKİ MANYAKLARIN (YANİ OYUNUN TASARIMCILARININ) VERDİĞİ BİLGİLERİ VE AĞZINIZIN SUYUNU DAHA DA AKITACAK GÖRÜNTÜLERİ BULACAKSINIZ. NEYSE LAFI DAHA FAZLA UZATARAK SAYFA İŞGAL ETMEYE GEREK YOK, RAHAT BİR YERE KURULUN VE BU 10 SAYFALIK CANAVARI OKUMAYA BAŞLAYIN.

Dıablo 2



TEMEL BİLGİLER

Amazon, Barbarian ve diğerleri

Diablo II'de kontrol edebileceğimiz 5 karakter sınıfı olacak. Bunlar iki cins büyücü (Necromancer ve Sorceress), iki cins savaşçı (Amazon ve Barbarian) ve bu ikisinin karışımı olan Paladın. Her sınıfın kendine has 30 değişik becerisi bulunduğundan, oynanış olarak diğer sınıflarla aralarında büyük farklar olacak, hatta üzerinde yoğunlaştığınız becerilere göre aynı sınıf arasında bile büyük farklar görebileceksiniz. Diablo II'nin en muhteşem özelliklerinin başında giymiş olduğunuz tüm zırhların ve silahların karakter görünüme etki etmesi olacak. "...bileşen sistemimiz sayesinde görünümüzde bulduğunuz ekipmana bağlı olarak binlerce kombinasyon olabilecek." diyor bu konuda Max Schaefer.

"Eğer Agranon'un miğferini, kalkanını ve zırhını aynı anda giyerseniz, bu üçü size özel yetenekler sağlayabilecek" diyor Bill Roper. Mesela 22 AC'lik Bone Armor ile 22 AC'lik Bone Shield'ı aynı anda kullanırsanız 44 AC'den daha fazlasını kazanacaksınız. Tabii böyle tam zırh setlerini bulmanız hiç de kolay olmayacak. Diablo'da olduğu gibi yine Unique itemler bulunacak, ama oyunda bunun yanı sıra neredeyse bin oyunda bir yaratılacak olan Rare itemler de olacak. "Belki BattleNet'te bir ay boyunca oynayan 100,000 kişiden yalnızca iki tanesi bu eşyaları bulacak" diyor Roper. Oyunda temel çeşit olarak yaklaşık 48 cins zırh ve 70 cins silah bulunacak.



Oyunun en ilginç yanlarından biri de yeni Gem (mücevher) sistemi. Gemleri satın alabilecek veya yaratıkların cesetlerinden bulabileceksiniz ve bu gemler silahlarınıza yeni özellikler kazandırmak için kullanılabilecek. Bazı silahlarda birden fazla gem oyuğu bulunacak.

"Gemler aynı zamanda para olarak da kullanılabilecek" diyor Roper. "Ama eğer birşey satın almak istiyorsanız önce onları altına çevirmeniz gerekecek. Büyülü özellikleri olan gemler bazı itemlere eklenebilecek. Mesela üzerine 2 tane oyuğu bulunan bir kılıcınız varsa, bu iki oyuğa büyülü gemler takarak kılıcınızı büyülü hale getirebileceksiniz. Eğer bir ateş yakutu ve yıldırım elması bulursanız, silahınız ek olarak ateş ve elektrik hasarı da verecek. Ama gemi bir kez taktığınızda bir daha çıkaramayacaksınız."

Skill Trees Nedir, Neye Yarar?

Diablo II'de karakter gelişimi Skill Tree adı verilen bir ağaç diyagramı sayesinde sağlanıyor. Güçlü bir beceriye sahip olmak için ilk olarak ağaçta onun üzerinde olan becerilere sahip olmanız gerekir. Oyundaki her beceri için belli CLVL (Karakter Seviyesi) gereksinimi bulunuyor. Mesela Sorceress'ın Chain Lightning becerisini kazanması için Charged Bolt ve Lightning becerilerinde en az bir puanı olması ve 15. seviyeye ulaşması gerekiyor.

Her karakterin 3 ağaca ayrılmış 30 becerisi bulunuyor. Örneğin, Amazon için bu ağaçlar Cirit ve Mızrak Becerileri, Pasif ve Büyü Becerileri, Ok Yay Becerileri olarak üçe ayrılmış. Burada karar vermeniz gereken şey bu alanlardan hangisinde ustalaşmak istediğiniz olacak. Eğer mızrak kullanmak istiyorsanız kazandığınız puanların çoğunu ok-yay'a yatırmanın bir anlamı yok. Level atla-





dığınızda ve bazı çok özel Quest'leri tamamladığınızda 1 beceri puanı kazanacaksınız. Her beceriyi doldurmak için yeterli sayıda puan almanız imkansız olduğundan bir beceriyi seçip onda ustalaşmaya çalışmak çok akıllıca. Eğer bazı becerilere yeterince puan yatırırsanız, bir sonraki beceriden daha güçlü olabiliyorlar. Mesela 8. seviyeden Fire Arrow, ağaçta kendisinden sonra gelen Exploding Arrow'dan daha fazla zarar verebilir.

Karakterlerin becerilerinin bazıları Pasif olarak bilinen türden. Bu becerilere bir veya daha fazla puan eklediğinizde, o beceriyi kullanmanıza gerek kalmadan avantajlarından yararlanabilirsiniz. Mesela Balta Ustalığı'na puan eklemiş bir Barbarian her balta kullandığında bu becerinin avantajlarını kullanabilecek. Pasif becerileri kullanırken mana harcamayacaksınız.

Her karakter oyuna başladığında 4 temel beceriye sahip olacak: Saldırı, tekme, fırlatma ve dönüştürme. Saldırı adından da anlaşıldığı gibi yaratıklara saldırmaya yarıyor. Tekme yaratıkları sizden kısa süreliğine uzaklaştırmaya yarıyor. "Bir düşmana tekme atmak onları karakterinizden uzaklaştıracak ve bu sırada az da olsa zarar verecek. Yakın dövüşlerden kaçınması gereken zayıf zırhlı büyücüler için mükemmel bir beceri" diyor Roper. Fırlatma becerisi ile fırlatılabilir silahları kullanabileceksiniz. Dönüştürme becerisi ise ilginç bir beceri. Bazı yaratıklar öldüklerinde kalp, kuyruk, göz gibi organlar bırakacaklar. Bunları işinize yarayacak itemler haline dönüştürmeniz mümkün. Örneğin beyin zehire, ayı dalağı oka, kulak ve kalpler sağlığa dönüştürülebilecek.

Inventory'de Ne Gibi Değişiklikler Var?

Inventory ekranı da en çok değişikliğe uğrayan kısımlardan biri. Artık eldivenler, botlar ve kemer için yerler var. İksirlerin ve parşömenlerin envanter kutularında fazla yer kaplamasını en-



gellemek için Blizzard'ın çeşitli fikirleri var. Bunlardan biri her kutuya 5 taneye kadar iksir konulabilmesi, diğeri ise parşömenleri barındırabilecek kitaplar. Mesela 2x2 yer kaplayan Book of Identification, istediğiniz tüm Identify parşömenlerini içinde tutabilecek ve büyü yaptığınızda kitaptan bir büyü eksilecek. 1x3'lük yer kaplayan ciritler de stoklanabilir silahlar arasında yer alıyor. Ayrıca artık altınlarınız kutularda yer kaplamayacak, onun yerine altın sayısı inventory ekranının altındaki kutucukta görülebilecek. Yeni kemer sistemiyle çantanızda daha çok yer açabileceksiniz. Oyuna 4 yeri olan sanal bir kemerle başlayacaksınız. Oyundaki en geniş kemerde ise 16 tane yer bulunuyor.

Hareket Kabiliyeti

Diablo II'de artık daha özgür bir hareket sistemine sahipsiniz. Karakteriniz tüm yönlere doğru serbestçe hareket edebilecek, isterseniz bir yöne doğu yarım adım bile atabileceksiniz. Tüm karakterlere koşma yeteneği eklenmiş ancak zıplama yeteneği sadece Barbarian'a özel. Hellfire'da "Fast Walk" adıyla yakın bir örneğini gördüğümüz koşma yeteneğini Ctrl tuşuna basılı tutarak kullanabileceksiniz. Her karakterin koşma hızı birbirinden farklı olacak ve değişik miktarlarda Stamina (dayanıklılık) harcayacak. Ayrıca koşarken AC'niz düştüğünden saldırılara daha açık olacaksınız. Diablo'da olmayıp Hellfire'da olan bir diğer özellik "Search" idi. Diablo II'de de Alt tuşuna bastığınız zaman yerdeki tüm itemlerin yerlerini ve isimlerini görmeniz mümkün olacak ve isimlerine tıklayıp onları alabileceksiniz. Saldırı konusunda da herkesi memnun edecek bir özellik eklenmiş Diablo II'ye: "Continuous Attack". Artık bir yaratığa saldırdığınızda, elinizi sol fare tuşunda tuttuğunuz sürece yaratık ölene dek ona vurmaya devam edebileceksiniz. Her sınıfın ard arda saldırabilme hızı farklı olacak. Aynı şekilde sağ fare tuşunu basılı tutarak mananız bitinceye kadar ard arda büyü yapabileceksiniz.

MULTIPLAY ÖZELLİKLERİ

Hardcore Oyuncular

Blizzard kendine güvenen oyuncular için Karakter Seçimi ekranına Hardcore Character seçeneği eklemiş. Bu seçeneği işaretlediğinizde ölümlü oluyorsunuz, herhangi bir şekilde ölürseniz oyun bitiyor. Hardcore oyuncuların isimleri Battle.Net ekranında farklı renkte görülecek ve bu karakterler, normal karakterlerden farklı bir sıralamaya tabi tutulacaklar. Eğer bir Hardcore karakter bu sıralamada üst sıralara ulaşmayı becerirse sonsuza kadar Hall of Heroes'ta ismi görülebilecek. Ancak öldüğünüz zaman karakterinizi tekrar diriltebilme veya yeni bir oyuna başlama şansınız yok. Yapabileceğiniz tek şey ölü olan karakterinizle Battle.Net chat odalarına girebilmek olacak, burada karakter portreniz hayalet olarak görülecek. Ayrıca oyuna Hardcore karakter olarak başlarsanız, daha sonradan karakterinizi normal bir karaktere çevirme imkanınız yok, ölene kadar devam etmek zorundasınız.

Kapalı Karakterler

Bu karakter cinsi sadece Battle.Net'te geçerli olacak. Bu karakterler diğer Kapalı B.Net Karakterleriyle oynayabilecek ve yalnız onlar resmi Diablo II sıralamasında yer alıp, Lonca Hollerini kullanabilecekler. Eğer isterseniz bu karakterlerin Açık Karakter olarak Clone'unu yaratabileceksiniz. "Diyelim ki Grogg, 2. Level kapalı B.Net karakteri arkadaşlarıyla LAN üzerinden oyun oyna-





mak istiyor. Grogg açık karaktere dönüşerek bunu yapabilecek. Şimdi artık kapalı Grogg ile B.Net'te, açık Grogg ile arkadaşlarıyla oynayabilir ama bu ikisi birbirinden bağımsız bireylerdir, yani açık Grogg LAN'da 15. levela gelebilir ama kapalı Grogg hala 2. level olacaktır." diyor Mike Huang. Açık karakterlerinizi kapalı karakterlere dönüştürmeniz ise mümkün değil. Kapalı karakterlerle hile yapılması mümkün değil. Eğer biri bunun yolunu bulup da hile yapmayı denerse devreye "Sanity Check" adı verilen bir kontrol sistemi girecek. Mesela Barbarian baltasıyla bir yaratığa hile kullanmadan verilemeyecek bir zarar verirse "Sanity Check" bunu tespit edip baltayı silecek. Böylece Diablo'da sinir bozan adi hilekar oyuncular Diablo II'de avuçlarını yalayacaklar.

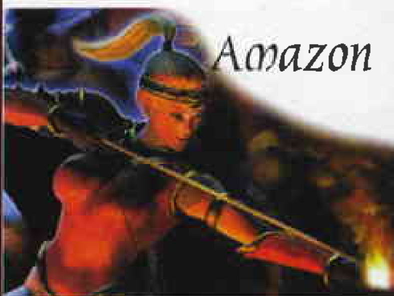
Açık Karakterler

Açık Karakterler Diablo'dan alıştığımız tarz karakterler. Bu karakterleri LAN'larda, modem bağlantılarında ve Battle.Net Açık Karakter Diyarları'nda kullanabileceksiniz. Açık Karakterler, Kapalı Karakterlerle birlikte oynayamayacaklar çünkü Kapalı Karakterler, Battle.Net Kapalı Karakter Diyarları'nda bulunacaklar. Bu karakterler üzerinde istediğiniz hileyi yapmanız mümkün. Ama yine de yarattığınız oyunlara şifre koyup dışarıdan gelebilecek hileleri engelleyebilirsiniz.



KARAKTERLER

Amazon



İşte menzilli silahlarda ustalaşmış olan kadın savaşçımız. Özellikle ok ve ciritleri ileriki seviyelerde zehir, soğuk, elektrik gibi büyülerle donattığında çok kuvvetli bir karakter oluyor. Bunun yanında **Penetrate ve Pierce** gibi Pasif & Büyü ağacından geliştirebileceği özellikleri rakibini vurma şansını arttırıp, aynı anda birden fazla yaratığa ok veya cirit atmasını sağlayabiliyor. Amazon'un altı adet Pasif yeteneği var ve bunlara bir puan verdiğiniz anda etkisini göreceksiniz. **Dodge, Avoid ve Evade** gibi defansif pasif yetenekler sayesinde Amazon yakın dövüşlerde de savunmasız duruma düşmüyor. Ayrıca yakın dövüşlerde kullanabileceği mızrakğın da gücünü **Jab ve Lightning Strike** gibi yeteneklerle iyice arttırabiliyor.

Cirit ve Mızraklar (Javelin & Spear)

Bu yetenek ağacı, Amazon'a yakın dövüşlerde yardımcı olacak yetenekler içeriyor. Blizzard'ın en son verdiği bilgiye göre bu ağaçta 5 elektrik-tabanlı geliştirme (Power Strike , Lightning Bolt, Charged Strike, Lightning Strike, Zeus Bolt), 2 zehir (Poison Javelin, Plague Javelin), 1 **Jab** (saplama) yeteneği, 1 **Impale** güçlendirme yeteneği ve **Fend** savunma hareketi yer alıyor. Cirit tek elle kullanılan bir silah olduğundan Amazon aynı zamanda kalkan kullanabilecek ama mızrak iki el gerektiriyor. Pasif & Büyü ağacında kazanılacak yetenekler, bu ağacı da etkileyecek.



Pasif ve Büyü (Passive & Magic)

Bu ağaçtaki altı yetenek saldırı ve hareket becerilerini geliştiriyor. Bu yeteneklere bir puan verdiğinizde, kullanmanız için aktive etmenize gerek olmuyor. **Critical Strike** (Clvl 1), **Penetrate** (Clvl 18) ve **Pierce** (Clvl 30) saldırı yetenekleri vurma şansınızı, verdiğiniz zararı ve aynı saldırıda vurabileceğiniz yaratık sayısını arttırıyor. **Dopplezon** (Clvl 24) ve **Valkyrie** (Clvl 30) ile yardımcı summon (çağırma) edebileceksiniz ama yalnızca Valkyrie düşmanlara zarar verebiliyor. **Dodge & Avoid** ve **Hand of Athena** (yaklaşan düşmanları yavaşlatır) defansif yetenekler olarak göze çarpıyor.

Yaylar (Bow & Crossbow)

Bu ağaçta yayların gücünü arttıracak 10 adet yetenek bulunuyor. Ama bu geliştirmeler kullanıldıklarında mana harcadıklarından, dengeyi iyi kurmanız gerekiyor. **Magic** manadan ok yaratırken, **Multi-shot,** bir oku birden çok parçaya ayırır. Bu ikisinin yanısıra soğuk ve ateş tabanlı, okların verdiği zararı arttıran yetenekler de **(Freezing Arrow, Immolating Arrow)** mevcut.



Barbarian



Evet işte dövüş makinası olan karakterimiz. Yakın dövüşten hoşlananlar Barbarian'ın en çok aynı anda iki silah birden kullanabilme özelliğini seveceklerdir. Özellikle de Double Swing yeteneğine vereceğiniz puanlarla bu iki silahla birden aynı anda iki vuruş yapabileceksiniz. Bash, Frenzy ve Axe Mastery (şiddetli vuruş, cinnet ve balta ustalığı) yeteneklerinde de puanınız olduğunu varsayarsak nasıl bir canavar yarattığınız hayal edebiliriz. Kaybettiğiniz sağlığı Find Health Potion yeteneğiyle ölü yaratıkların cesetlerinden kalplerini sökerek kazanabileceksiniz. Oyunun başlarında bu ölüm makinesiyle hiçbir zorluk yaşamayacak olmanıza rağmen, oyun ilerledikçe büyücüler size zorluk çıkarabilirler. Natural Resistance (Clvl 30) yeteneğini kazanana kadar büyücülere karşı biraz dikkatli olmanız gerekecek.



Savaş Çığlıkları (Warcries)

İçinde en çok seçenek bulunan yetenek ağaçlarından biri. Howl ve Taunt sırasıyla düşmanları sizden korkutup kaçırabilecek veya onları size saldırmaları için kışkırtacaklar. İleri seviyedeki savaş çığlıkları düşmanların AC'lerini ve verebilecekleri zararları düşürecek, onları dondurup sakatlayabilecek ve aynı zamanda kendi arkadaşlarınızın Mana ve seviyelerini geçici olarak yükseltebilecek. Barbarian savaş çığlığı atarken geriye doğru eğilip kollarını iki yana açarak bağıracak, tüm çığlıklar farklı seslere sahip ve etkilenenlerin kafalarına düşen renkli gözyaşları veya kıvılcımlar halinde kendisini belli edecek.

Bu ağaçta iki yararlı yetenek daha var: Find Health Potions ve Find Item. Bunlar sırasıyla cesetlerden sağlık ve eşya bulmanızı sağlayan yetenekler. Ayrıca Grim Ward yeteneğiyle de cesetlerden korkunç totemler yaratabileceksiniz ve bu size saldıranları korkutup, geçici de olsa kaçmalarını sağlayacak.

Savaş Ustalıkları (Combat Masteries)

Ustalıklar Barbarian'ın kılıç ve balta gibi silahları daha da verimli kullanmasını sağlayacak. Bu yeteneklerin hepsi pasif, yani bir puan eklendikleri anda etkili olmaya başlıyorlar. Mesela 5. level Axe Mastery, %65 vuruş ve zarar kazandırırken, bu bir sonraki levelde %72'ye çıkacak. Increased Stamina, Increased Speed, Iron Skin ve Natural Resistance bu ağaçtaki defansif güçlerinizi arttıracak olan yetenekler.

Savaş Yetenekleri (Combat Skills)

Evet işte gerçek bir barbarın kullanabileceği tüm özellikler bu ağaçta bulunuyor. Bash (Clvl 1) ile düşmanlarınıza bindirip yere serebilecek, Leap (Clvl 6) ile bir grup düşmanın üzerine atlayabilecek, Double Swing (Clvl 6) ile iki tanesine seri bir şekilde vurup Stun (Clvl 12) ile diğerlerini sersemletebileceksiniz. Whirlwind (Clvl 30) ile Tazmanya Canavarı'na benzer bir şekilde bir sürü düşmanı yerle bir edebileceksiniz.

Necromancer



İçlerindeki karanlık yanı ortaya çıkarmak isteyen oyuncuların tercih edeceği karakter Necromancer olacak. Kuvveti az olsa da doğaüstü güçleri onun bu açığını fazlasıyla kapatıyor. En büyük ustalığı ise lanetlenmiş ruhları kendisine hizmet etmeleri için çağırabilmesi. Fiziksel olarak zayıf olduğundan, oyunun başına Bone Armour, Amplify Damage, Weaken ve Poison Dagger gibi yeteneklere çok ihtiyaç duyacak. Buradaki amaç düşman daha çok yakına gelmeden önce onu iyice zayıflatmak. Fırlatma ve koruma yeteneklerinin yanı sıra ölülere komuta edebilmesi ve yardımcı çağırabilmesi gerçekten de çok hoşunuza gidecek. "Necromancer, ölülerle dolu kanlı savaş meydanına, eğitilecek potansiyel bir ordu görmüşçesine bakıyordu" demiş eskiden biri. Summon Resistance, Golem Mastery gibi yeteneklerle yanınızda savaşan bu orduyu da iyice güçlendirebileceksiniz.

Lanetler (Curses)

Necromancer'ın lanetleri, aynı Paladin'in auraları gibi yetenek seviyeleri arttıkça süreleri uzayan ve daha geniş alana etki eden yetenekler. Bir kere yapıldığında etki sahası içindeki tüm yaratıklar saving-throw yapmak zorundalar. Yani her yaratığa tek tek tıklayıp lanetlemekle uğraşmayacaksınız. Daha bu ağacın başlarında Necromancer düşmanlara verilen zararı iki katına çıkarmak (Amplify Damage), onların verdikleri zararı yarıya indirmek (Weaken) ve görüş alanlarını düşürmek (Dim Vision) yeteneklerine sahip olabiliyor. İleri seviyelerde düşmana verilen zararı size HP olarak kazandıran Reverse Vampire, düşmanın size verdiği zararın aynısını ona da veren Iron Maiden gibi yararlı yetenekler bulunuyor.





Zehir ve Kemik (Poison & Bone)

Bu ağaçtaki çoğu yetenek düşmanlarınıza fiziksel zarar vermek için yaratılmış. Bu ağaçtaki yeteneklerin yedisi uzaktan mermi, genişleyen halkalar ve patlatma şeklinde kullanılıyor. Yakın dövüşlerde işe yarayacak tek yetenek Poison Dagger, o da zehire dirençli düşmanlara karşı bir yarar sağlayamayacak. Corpse Explosion ile cesetleri uzaktan patlatıp yakınlarındaki düşmanlara büyük zararlar verebilecek, Poison Explosion ile patlama zararına bir de zehir zararı ekleyebileceksiniz. Bu ağaçta defansif özellikler de unutulmamış ve Bone Armor, Bone Wall, Bone Prison gibi koruyucu yetenekler eklenmiş.

Çağırma (Summoning)

Bu ağaçtaki yetenekler size iskelet ve çeşitli golemler çağırmanız için yardımcı olacaklar. Daha 1. levelde iskelet, 6. levelde ise ilk goleminizi çağırabileceksiniz. Ama onların yanınızda ne kadar kalabilecekleri size bağlı olacak. Bu konuda Bill Roper şöyle diyor: "Necromancer'ın dirilttiği iskeletler Rogue Manastır'ından açık alanlara geçtiğinizde de sizinle birlikte olacaklar ama Rogue Encampment'tan (Act I), Lut Gholein'e (Act II) geçemeyecekler. Buradaki kural şu: kiraladığınız kişiler town portallar, mağara girişleri, yukarı aşağı giden merdivenler gibi mekan değişimlerinde sizinle birlikte gelebilirler ama çağırılanlar gelemez. Bazı NPC'ler sizinle birlikte diğer Act'e geçebilecek ama ne kiralanabilenler, ne de çağırılanlar bunu yapamayacak".

Necro – fang

İstediğiniz herhangi bir yaratığı diriltmek yalnızca Revive (Clvl 30) yeteneğiyle mümkün ve bu levele ulaşıncaya kadar epey saat harcamanız gerekecek. Yaratabileceğiniz dört cins golem bulunuyor, bunların en güçlüsü Fire Golem (Clvl 30). Yanınızda bir golem varken başka bir tane yaratırsanız, ilki ufalanacak ve yenisiyle değiştirilecek. Summon Resistance (Clvl 24) yeteneğine puan verdiğiniz anda yarattığınız tüm yaratıklar daha dayanıklı olacaklar.

Paladın



Paladin hem kendinin, hem de yanındaki arkadaşlarının yararlandığı defansif ve ofansif büyüleriyle dengeli bir karakter arayan oyuncuların gözdesi olacak. Paladin'den çıkan büyülü etkilere sahip ışık haleleri, ya da kısaca auralar temas ettikleri kişileri, auraya ve temas ettiği kişiye bağlı olarak pozitif veya negatif etkileyecek. Auralara verdiğiniz puanlar arttıkça menzilleri de genişleyecek. Bir tanesi hariç Auralar için mana harcamanıza gerek olmayacak, Prayer yeteneğini kullandığınızda aktif olduğu sürece mana emmeye devam edecek ama emilen mana miktarı sabit olacak. Yani sizden başka bu yetenekten faydalananların sayısı, mana miktarını etkilemeyecek.

Tabii bu kadar güzel bir yeteneğin de sınırı var. Aynı anda yalnızca tek bir aura kullanabileceksiniz. Yeni bir aura yaptığınızda, aktif olan yenisiyle değiştirilecek. Eğer iki Paladin birlikteyken farklı auralar yaparlarsa, ikisinin de avantajlarından yararlanacaklar.

Savaş Yetenekleri (Combat Skills)

Paladin'inizin içindeki savaşçıyı uyandırmak istiyorsanız, yoğunlaşmanız gereken ağaç bu. Diablo'dan hatırlayacağınız Holy Bolt (Clvl 6) ağacın ilk elemanlarından biri olarak görünüyor. Bundan başka düşmanlarınıza kalkanla vurup sersemletmenizi sağlayan Smite ve verdiğiniz zararı arttırmak için HP'nizden çalan Sacrifice da ilk seviyelerde kullanabileceğiniz yetenekler. Ağaçta ilerledikçe çok güzel yeteneklerle karşılaşıyoruz. Zeal (Clvl 12) sabit dururken çevrenizdeki birden fazla yaratığa aynı anda vurmanızı sağlarken, Vengeance (Clvl 18) verdiğiniz zararlara ateş, elektrik ve soğuk zararı da ekleyecek. Bu ağacın en sonunda yer alan Fist of Heavens ile şanssız bir yaratığı cehenneme yollayabileceksiniz. Bu yetenek için daha önce Hand of God (Tanrı'nın Eli) ismi düşünülmüş. Çok güzel bir animasyonu olacağından emin olabilirsiniz.



Defansif Auralar (Defensive Auras)

Eğer multiplayer oynayacaksanız sizin ve arkadaşlarınızın en çok işine yarayacak yetenekler bu ağaçta bulunuyor. 'Arkadaş' olarak belirlenmiş oyuncular ve onların çağırdığı yaratıklar da aynı auraların etkisi altına girecekler. Bu ağaçta özellikle elementel bağışıklık auraları çok işe yarayacak gibi görülüyor. Ateş, soğuk ve elektrik tek başlarına birer yetenek olarak yer alıyorlar ve bunlarla beraber zehire karşı da bağışıklık kazandıran Salvation (Clvl 30) bu ağacın en gözde parçalarından biri olarak hemen göze çarpıyor. Bundan başka AC'nizi güçlendiren Defiance, mananızı geri kazanmanızı hızlandıracak olan Meditation (Clvl 24) ve size ölülerden sağlık ve mana çalmanızı sağlayacak Redemption (Clvl 30) diğer yararlı yetenekler.

Ofansif Auralar (Offensive Auras)

Bu auralar da aynı defansif auralarda olduğu gibi çevredeki tüm oyunculara ve çağırdıkları yaratıklara etki ediyorlar. Yalnız aurayı seçtiğinizde aktif olmadan





önce çok kısa bir zaman gerekecek, yani deliler gibi aura değiştirmek pek de akıllıca bir hareket olmayacak. Bu ağacın ilk dalında verdiğiniz zararı arttıran Might, vuruş şansını arttıran Blessed Aim (Clvl 12), engellenemeyen vuruş yapmanızı sağlayan Concentration (Clvl 18) ve vuruş hızını arttıran Fanaticism (Clvl 30) var. İkinci dalda çevredeki yaratıklara ateş, soğuk ve elektrik zararı veren Holy Fire, Holy Freeze ve Holy Shock yeteneklerini görüyoruz. Üçüncü daldaki yetenekler yaratıkların saldırılarını onlara karşı kullanmanızı sağlayan yetenekleri içeriyor. Thorns yaratığını verdiği zararı ona yansıtmanızı, Sanctuary undead'lere uzaklaştırıp zarar vermenizi ve Conviction düşmanın AC'sini ve bağışıklıklarını zayıflatmanızı sağlayacak.



SORCERESS



Kılıçlardan, baltalardan çok büyü gücüne güvenenlerin gözde karakteri Sorceress olacak diye tahmin ediyoruz. Sorceress büyünün üç alanında ustalaşabiliyor: Soğuk, ateş ve elektrik. Bu yetenek ağaçlarındaki çoğu yetenek kendini fırlatılan büyüler şeklinde gösteriyor. Ama herhalde en çok hoşunuza gidecek büyü çeşitleri gökten inen Thunder Storm, Blizzard ve Meteor olacaktır. Sorceress'ın bazı yetenekleri size Diablo'dan tanıdık gelecek. Bunlar arasında Telekinesis, Teleport, üç tane elektrik ve dört tane ateş büyüsü var. Yine tanıdık Mana Shield bu sefer kendini Energy Shield olarak gösteriyor. Guardian büyüsü de Hydra isminde geri dönmüş. Ne yazık ki Sorceress'ın yakın dövüş kabiliyetleri, uzak dövüşle karşılaştırıldığında hiç de yeterli görünmüyor. Büyücülerin ağır zırhları kullanamamaları da onu yakın dövüşte gerçekten açık hedef haline getiriyor. Böyle durumlarda Sorceress'ın büyüyle yaptığı zırhlara güvenmekten başka çaresi yok. İşte burada imdadınıza Frozen Armor ve düşmanın saldırı yeteneğini azaltan Shivers yetişecek. Tabii Teleport büyüsünü 18. levelde kazanacağınız için yakın dövüşlerden kaçmak daha kolay olacaktır.

Soğuğa Dayalı Büyüler (Cold-Based)

Sorceress'ın soğuğa dayalı yetenekleri özellikle savunma açısından diğer ağaçlardan daha yararlı. Ice Blast ile düşmanları dondurabilecek veya Frost Nova ile onları yavaşlatarak size yaklaşmalarını engelleyebileceksiniz. Bu ağaçtaki büyülerin çoğu fırlatılarak kullanılan cinsten. Bu ağaçtaki en yıkıcı büyüler bir fırtına yaratmanızı sağlayan Blizzard (Clvl 24) ve ölüm saçan küreniz Frozen Orb (Clvl 30).



Ateşe Dayalı Büyüler (Fire-Based)

Bu ağaçtaki bazı yetenekleri Diablo'dan tanıyorsunuz. Fire Bolt, Inferno, Fire Ball ve Fire Wall Diablo II'de de ateşle oynamayı sevenlerin favori büyüleri olacak sanırız. Bu ağaçtaki büyülerin çoğu düşmanı daha size yaklaşamadan kavurmak fikri üzerine kurulmuş. Ve inanın Meteor (Clvl 24) ve Hydra (Clvl 30) bu kavurma işini çok da güzel becerecekler. Hydra, Diablo'daki Guardian büyüsünün bir benzeri, üç tane kafaya sahip olan bir ateş yaratığı yaratıyorsunuz ve etrafta ne var ne yok pişirmeye başlıyor. Aynı anda birden çok Hydra yaratmanız mümkün.





Düşünsenize etrafınızı yaratıklar sararken 3 tane Hydra büyüsü yapıyorsunuz. Yanan etlerin kokusu oturduğunuz yerden bile duyulacak.

Elektriğe Dayalı Büyüler (Lightning-Based)

Bu ağaçta da bir öncekinde olduğu gibi tanıdık büyülerle karşılaşacaksınız. Charged Bolt, Telekinesis, Lightning, Chain Lightning, Teleport, Nova ve Energy Shield. Tabii bunların hepsi görsel açıdan oldukça zenginleştirilmiş. Bu ağaçtaki bütün büyüler menzilli olduklarından yakın dövüşte fayda sağlamayacaklar. Bu ağaçtaki en yıkıcı büyü olarak göze çarpan ise 24. levele ulaştığınızda yaratıkları yıldırımlar saçarak öldürecek olan Thunder Storm.



BÖLÜMLER

Diablo II, Act olarak isimlendirilen dört ayrı bölümden oluşuyor. Her Act kendine özgü levellere, düşmanlara ve grafiklere sahip. Her Act'te Diablo'daki Tristram'a benzeyen bir şehir var ve bu şehirlerin her biri Tristram'dan daha büyük ve tüm bu şehirler kendine has mimariye, populasyona ve çevreye sahip. Diablo II'nin en büyük yeniliklerinden biri burada gözümüze çarpıyor. Artık kapılarının önünde bekleyen satıcılar yerine şehirde dolaşan insanlar var, dükkanlara ve binalara girip inceleyebiliyorsunuz ve her yeni oyunda binalar random olarak yerleştiriliyor. Artık sadece zindanlarda değil, açık alanlarda da yaratıklar var. Hatta şehirleri saldırılardan koruma ile ilgili görevler bile olabileceği hakkında bir rivayet bile



var. Yani işimiz biraz daha zorlaşmış. Blizzard Entertainment son bölüm hakkında henüz bir açıklama yapmadığından size sadece ilk üç bölümü tanıtabiliyorum. Blizzard her zamanki gibi gizemli kalmayı seviyor herhalde. Bölümlerden genel olarak bahsettikten sonra, şehirlerin ayrıntısına ineceğiz.

Bakalım Bizi Hangi Bölümde, Ne Bekliyor?

Act I'de şehrimiz vahşi bir ormanda bulunan The Rogue Encampment. Dikdörtgen şeklinde olan bu şehir yüksek duvarlarla çevrilmiş ve çok sıkı korunuyor. Buradaki halk karavan vagonlarında yaşıyor, bu karavanlar Andariel'i öldürmeyi başardığınızda sizi doğuya, diğer bölüme götürecekler.

Act II doğudaki bir çölde geçiyor. Buradaki mimari farklılık hemen dikkatinizi çekecek: burada halk odun ve çamur yardımıyla yapılmış basit evlerde yaşıyor. Bu bölümün en önemli yapılarından biri Palace of Lut Gholein. Sarayın altındaki Harem bölümünde şeytani yaratıklar cirit atıyor olacak.

Act III'de yine bir orman ortamındayız ama bu sefer sürekli yağmur yağan, her tarafın sular içinde olduğu tropikal bir orman burası. Bu bölümdeki şehir Kurast, birbirine çürük yollarla bağlanmış, bataklığın etrafına dağılmış olan binalardan oluşuyor.

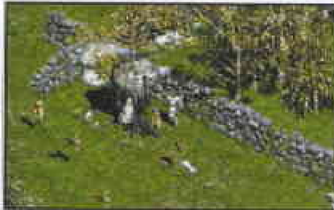
Act IV ise daha önce de söylediğim gibi Blizzard'ın hakkında çelişkili iki tane açıklama yaptığı bir bölüm. Önce bu bölümün, diğer bölümlerin yaklaşık 3 – 4 katı büyüklüğünde olacağını söyleyen Blizzard, daha sonra bu bölümün final bölümü ismine uygun olarak, tam bir bölüm yerine içinde son bir yüzleşmenin bulunacağı ufak bir bölüm olabileceğine dair ipuçları verdi. Gerçeği oyunu oynadığımızda göreceğiz.

Bölümlere kısaca bir göz attıktan sonra şehirlerimizi daha yakından tanımaya başlayabiliriz.

Act I: The Rogue Encampment

Andariel, nam-ı diğer The Maiden of Pain tarafından Manastır'larından uzaklaştırılan Rogue'lar birbirlerinden kopmamak için aceleyle hazırladıkları sığınaklarına yerleşirler. Rogue'ların çoğu Andariel'in büyüleriyle değiştiklerinden artık şeytana hizmet etmeye başlamışlardır ve bu yüzden iyiliği benimsemiş olan Rogue'lar kendilerini kamplarına kapatırlar, sayıları az olsa da kampın girişini ve etrafındaki yolları ellerinden geldiğince korumaktadırlar.





The Rogue Encampment, ilk üç bölüm içindeki en kaba şehir. Diablo'daki Tristram'dan bile daha az gelişmiş olan bu şehirde güzel bir mimariye, büyük yapılara rastlamak imkansız. Gece ışık sağlamak üzere etrafta birçok meşale bulunuyor. Kampta demirci dükkanı, bir karavan, birkaç çadır ve kamp ateşleri var ve bunlar birbirlerine patikalarla bağlanmış. Etrafta bu açık hava ortamına uygun olarak yerleri gagalayan tavuklar ve etrafta dolaşan inekler var. Tristram'da olduğu gibi Diablo II'deki şehirlerde de şehre kolayca erişmenizi sağlayacak Town Portal noktaları bulunuyor.



Bu kamptaki önemli NPClerin çoğu kadın. Demirci Charsi, büyücü Akara, size çeşitli araçlar satacak olan tüccar Gheed, Andariel'i öldürünce sizi Act II'ye götürecek olan karavan lideri Warriv ve size çeşitli görevler verecek olan Rogue lideri Kashya, bölümdeki en önemli NPCler olarak göze çarpıyor.

Act II: Lut Gholein

Lut Gholein şehrinin etrafı, Diablo'nun kardeşlerinden biri tarafından fethedilen çöl ile kaplı olduğundan şehir büyük bir tehlike altında. Binalarda ilk dikkatinizi çekecek olan şey Arap tarzı mimari olacak. Bu mimari, çöl ortamına mükemmel bir şekilde uyum sağlamış. Tüm binalar çok ayrıntılı olarak çizilmiş ve bunlardan bazıları size gerçekten de vay be dedirtecek kadar güzel.



Şehrin içinde güvende olmanıza rağmen, aslında şehrin altı yaratık kaynıyor. Yer altındaki Kanalizasyon bölgesi ve Lut Gholein Sarayı'ndan ulaşacağınız Harem yaratıkların başlıca sığınakları olarak göze çarpıyor. Ayrıca şehrin dışına çıktığınızda, çölde her cins iblisle karşılaşmanız mümkün.

Bu şehrin insanları da şehir mimarisine uyum sağlamışlar. Etrafta rengarenk giysiler giymiş, türbanlı, şalvarlı tipler görmeniz mümkün. Güneş altında çok kaldıklarından ten renkleri de koyulaşmış. Bu bölümdeki NPCler hakkında çok fazla bilgi yok, ama Act I'den sizinle birlikte yolculuk eden Warriv ve Cain'e burada da rastlayacaksınız. Bunun







dışında şehirde birden fazla tüccar olduğu biliniyor.

Act III - Kurast

Etrafı yağmur ormanlarıyla kaplı bir bataklığın çevresindeki kadim taş harabeler ve çürümüş destekler üzerine inşa edilmiş bir şehir olan Kurast'ın mimarisinde ilk dikkati çeken şey duvarlarında çürümüş tahtalar olan yıkık dökük binalar ve her yöne doğru uzanan köprüler oluyor. Şehrin dışında ise bu bölümdeki zindanların çoğunu barındıran taş yapılar, tapınaklar ve piramitler var.



Kurast'ta yol bulmak diğer şehirlerde olduğundan daha zor. Dükkanlar birbirine karışık bir köprü ağıyla bağlanmış ve bunların çoğu çıkmaz yollarla sonuçlanıyor. Kurast'tan dışarıya açılan birçok giriş çıkışlar var ve bu bölümdeki yaratıkların tümü şehrin dışında bulunuyor.

LEVEL'LAR

Diablo II'nin geçtiği alan Diablo'dan çok çok daha büyük, içerisinde birçok zindan ve alan içeriyor. Öncelikle Diablo'da level ne anlama geliyor onu bir inceleyelim. Buradaki leveli, karakterin geliştikçe kazandığı levelle karıştırmayın. Diablo II'de level, kendine has görünüşe ve yaratıklara sahip olan alanlara, yapılara veya diyarlara verilen isim.





Az önce tanıttığımız şehirler Level değil. Bir şehrin sınırları içinde, hiçbir tehlikenin veya tehditin bulunmadığı güvenli sığınma yerleri bulabileceksiniz. Level ise bunun tam tersi: yaratıklarla dolu, karakterinizin sürekli saldırı riski altında bulunduğu yerler. Örnek vermek gerekirse Diablo'da şehir Tristram, leveller ise Cathedral, Catacombs, Caverns ve Hell idi. İlk oyunda "arazi" diye birşey yoktu, bu da Diablo II'nin getirdiği en büyük değişikliklerden biri.



Level'lar Random Level Yaratıcısı tarafından yaratıldığından, başladığınız her oyun diğerinden farklı görünecek. Hatırlarsanız Diablo'da kısmen de olsa bu tekniği kullanıyordu, ancak Diablo II bunu bir adım daha ileriye götürüyor. Bu devasa levellerin herbirinde random olarak yaratılmış kaya oluşumları, çitler, ağaçlar, yamaçlar, sayısız yerşekili bulunacak ve bu da aynı leveli tekrar görme olasılığınızı neredeyse sıfıra indiriyor.

Act'lerde ilerledikçe leveller de iyice zorlaşmaya başlayacaklar. Diablo II çıkmadan önce, bu yerlerde karşılaşacağınız tehlikeleri bilirseniz daha rahat edersiniz diye düşündüğümüzden kendinizi eğitmeniz için gereken tüm bilgileri vermeye çalışacağız.

Act I'deki Leveller

The Wilderness: Kendinizi savaşmaya hazır hissettiğinizde Rogue Encampment'tan çıkacak ve verilen görevleri tamamlamak için dört bir yöne uzanan geniş arazilerde dolaşacaksınız. The Wilderness size atmosfer olarak Diablo'daki Tristram şehrini anımsatacak ama daha geniş ve daha ölümcül bir yer burası. The Wilderness leveli de kendi içinde Blood Moor, Dark Woods ve Stony Plains gibi ufak kısımlara ayrılmış; değişen zorluklarda ve farklı yaratıklara sahip kısımlar. Yine de bu kısımların görünümleri birbirinden çok da farklı olmayacak. Bu levelde çok çeşitli yaratıklarla karşılaşacaksınız. Örneğin Andariel'in etkisi altındaki Rogue'lar, Fallen ve diken fırlatan Thorn Beast bunlardan birkaçı. Wilderness görünüm olarak yanmış evler, türbeler, taş duvarlar, çitler ve ölü bedenlerle kaplı.

The Burial Grounds: Burial Grounds, Blood Raven ismindeki Rogue Priestess'i öldürmek için geleceğiniz yer. Onu bu mezarlık bölgesinde bulacaksınız ve sizi engellemek için mezarlardan ölüleri çıkarabilecek. Bu alan granit kaldırım taşları, mezarlar, demir parmaklıklar ve sarmaşıklarla kaplanmış kapılar gibi gotik bir mezarlıktan bekleyebileceğiniz her türlü görsel özelliğe sahip. Bu levelde bolca ölüyle uğraşmanız gerekecek.

The Crypts: Burası Burial Grounds'taki açık bir kabirden girebileceğiniz, iki katlı ufak bir alan ve içerisi tahmin edebileceğiniz gibi iskelet ve zombi kaynıyor.

The Caves: The Caves ilginç bir level. Mağaralarda iki kısım var ve ikisi de neredeyse aynı yerleşime sahip. Birçok kata sahip olan ana mağaralardaki amacınız en üst kata ulaşıp açık araziye çıkabilmek için bir çıkış bulmak. Veya is-







terseniz aşağıya inip üst katlardan çok daha büyük olan alanlarda dolaşabileceksiniz. Den of Evil olarak bilinen mağaranın diğer kısmına ise oradaki tüm yaratıkları temizlemek üzere gideceksiniz. Aynı Diablo'daki zehirlenmiş suyu temizleme görevi gibi bir görev.

Tristram: Elbette bu isim size hiç de yabancı gelmedi. Diablo'daki şehrimizin bu sefer ufak (?) bir sorunu var: Tamamen harabeye dönüş ve zombiler tarafından işgal edilmiş. Bu leveldeki amacınız Diablo'daki eşya tanımlayıcımız Deckard Cain'i kurtarmak. Hatırladınız, değil mi? Onu Tristram'dan kurtardığınızda bu işi sizin için ücretsiz olarak yapacak.

The Cathedral: Cathedral, Manastır'ın yanındaki büyük bina. Zemin katı gerçekten de çok büyük, Diablo'daki zindan bölümlerinden çok daha geniş. Büyük bir holü, vitraylı camlar ve şamdanlarla süslenmiş birçok yan odası, arka bahçesi ve mozaikle kaplı duvarlara ve yer döşemelerine sahip diğer alanları var. Bu levelin, Act I'deki en zor ikinci level olduğu söyleniyor.

The Monastery: Bu level, Act I'deki ana görevimizi gerçekleştireceğimiz yer. Geniş bir avlusu, yemek salonları, atriumları, kötü rogue'larla dolu oturma odaları, hapishanesi, depoları ve birçok alt katıyla tam bir baş belası level olacak bu manastır. Rogue'ların yanı sıra etrafta birçok Fallen, Thorn Beast ve diğer yaratıklar bulunacak.

The Rogue Barracks: Rogue kışlaları Manastır'ın bir alt bölümü. Bu bölümdeki oturma ve yatak odalarında birçok rogue ile kapışmanız gerekecek.

The Jail: Burası da aynı Barracks gibi ulaşmak istediğiniz yere giderken geçmeniz gerekecek bölümlerden birisi ve yine özellikle rogue'ların hüküm sürdüğü yerlerden biri.

Act II'deki Leveller

The Sewers: Burası tahmin edebileceğiniz gibi karanlık ve nahoş bir yer. Etraf yaratık kaynıyor ve Act II'de alacağınız ilk görev sizi onların tam ortasına gönderecek. Kanalizasyonların en güzel tarafı yukarı çıkan birçok merdiven bulabilecek olmanız, böylece istediğiniz zaman dışarı çıkıp tekrar kaldığınız yere inebileceksiniz. İçerisi içinizi sıkacak derecede dar yolların birleştirdiği geniş odalara sahip bir labirent görünümünde. Kaybolmanız pek de zor olmayacak gibi görünüyor.

The Palace of Lut Gholein ve Harem: Lut Gholein'in sarayı, şehirin tam ortasında yer alan çok güzel bir yapı. İçeride şeytani güçler tarafından ele geçirilmiş Harem'e giriş var. Mimari olarak tüm orta doğu şatafatı kullanılmış: doğuya özgü halılar, vazolar ve bol renkli, harika görünen yapılar. İçeride iskeletlerden tutun da, mutasyona uğramış yaratıklara (mesela dev örümcekler) kadar birçok cins yaratık var.

The Tombs: Act II'de birbirine dizayn açısından benzeyen birçok mezarla karşılaşacaksınız. Act II'nin sonlarına doğru Valley of Kings'e ulaşmak için kullanacağınız yedi mezarın yanında, çöle dağılmış çeşitli mezarlar bulunuyor.



The Desert: Bir çöl ortamında ne ararsanız bu levelde bulacaksınız: ölü ağaçlar, kaktüs bahçeleri, kuru bitkiler, kayalar, yamaçlar ve dev iskeletler (!). Tüm bu görünüme ek olarak toz haline gelmiş yapılar, çalılıklar ve kupkuru bir toprak da sizi bekleyenler arasında. Yaratıklar bölgeye çok iyi uyum sağlamışlar: böceğimsi Sand Maggot (kum kurtları), sürüngen Claw Viper (pençeli engerek), mumyamsı Dried Corpse (kurumuş ceset) ve insan cesetlerini silah olarak kullanan devasa Blunderbore.

The Catacombs: Catacombs büyük miktarda undead'in (iskeletler, zombiler, mumyalar) cirit attığı, ve bunlar yetmiyormuş gibi bir de Blunderbore ve birkaç başka yaratığın da bulunduğu bir level.

The Sand Maggot Hive: Bu level ilk olarak 3 Temmuz 1999'da, Alman oyun dergisi Gamestar tarafından yayınlanan oyun filminde görüldü ve büyük ilgi çekti. Bu yuva gerçekten uzun ve dar tünellerden oluşuyor. Elbette bu tünellerin Sand Maggot kaynadığını söylemeye gerek yok. Bu yaratıklar normalde görünmüyorlar, yanlarına yaklaştığınızda aniden









yerden çıkıp saldırıyorlar. Ama tüneller dar olduğundan çoğunlukla birden fazla Sand Maggot ile karşılaşmak zorunda kalmayacaksınız.

Act III'teki Leveller

The Jungle: Jungle leveli yine bir açık arazi olarak tanımlanabilir ama burası Act I ve II'deki açık arazi levellerinden (Wilderness ve Desert) çok daha geniş olacak. Ağaçlarla, göllerle, kanallarla kaplı sonsuz uzunlukta görünen dar ve dolambaçlı yollarla dolu bir arazi. Bu yollar bir labirent gibi dağılmış ama çoğu sizi taş tapınaklara, açıklıklara, evlere ve diğer ufak binalara ulaştıracak. Bu leveldeki yaratıklar Act II'de karşılaştıklarınızdan çok daha can sıkıcı, çoğu zehirli saldırılarda bulunabiliyor ve aralarında büyü yapan yaratıklar da var. Bunlar yetmiyormuş gibi bir de yakından saldıran yaratıklarla uğraşmanız gerekecek. Minik ve hızlı Fetish'ler, Frog yaratıkları, Zakarum fanatikleri ve birçok su yaratığı.

Kurast Bazaar: Kurast Bazaar da Act III'ün yüzeyde geçen levellerinden biri ama ormanın bir parçası değil. İçinde küçük dükkanlar ve binalar olan bir pazar yeri görünümünde daha çok. Burada insanların bulunmayışının sebebi ise bu yerin birçok yaratık tarafında işgal edilmiş olması. Burası oldukça zorlu bir ortam çünkü burada Chain Lightning ve Blizzard büyülerini çok seven Zakarum Zealot'lar ile karşılaşacaksınız.

Stone Temples: Bu level hakkında çok fazla bilgi yok ama yayınlanan görüntülerden oldukça zorlu bir level olduğu tahmin ediliyor. Ortam Dark Lord ve Zakarum Mage gibi yaratıklar tarafından yönetiliyor. Bu da bir yeraltı leveli olduğundan, aynı Act I ve II'de olduğu gibi Act III'te de yüzey levellerinden daha zor olduğunu tahmin etmek hiç de zor değil.

Spider Jungle: İşte oyunda varolduğu açıklanan en son level. Daha ismi bile tam olarak kesinleşmiş değil. Adından çok rahat anlayabileceğiniz gibi her yer çeşit çeşit örümceklerle kaplı olacak. Bu levelin ilerilerinde bir ağaç kovuğundan girebileceğiniz Spider Lair adlı alt bölüm ise sizi oldukça zorlamaya aday, korkutucu bir bölüm.



Artık Kapatıyoruz

Evet, herhalde bu kadar bilgi sizi oldukça tatmin etmiştir. Oyun hakkında hiçbir şey bilmeden önce bile sabırsızlıkla beklediğimiz bu oyunu, sanırım artık daha büyük bir hevesle bekleyeceksiniz. Tabii Blizzard'ın ne yapacağı hiç belli olmuyor, 1999'un sonunda diye açıkladıkları Beta test olayı bu ayın sonunda (Mart) kesin olarak başlayacak deniyor. Bu yüzden açıkça söylemek gerekirse oyunun çıkış tarihi olarak Haziran 2000 bana pek de mümkün görünmüyor. Beta'da hataların bulunması, düzeltilmesi falan kolay iş değil elbette. Tabii belki Blizzard'da bazı diğer firmaların yaptığı gibi oyunu çeşitli buglarla piyasaya sürüp, çıkaracağı Patch'lerle bunu düzeltmeye çalışabilir. Sizi bilmem ama ben 3 ay sonra hatalı bir Diablo II oynayacağıma, bir 3 ay daha bekleyip tamamen kusursuz bir Diablo II oynamayı tercih ederim. Bakalım hep beraber bekleyip göreceğiz. Ayrıca eğer Blizzard Act IV ile ilgili bilgi vermeye karar verirse (ki bilgi vermemesinin en büyük sebebinin rakiplerinin eline koz vermemek olduğu söyleniyor) öğrendiğim ayrıntıları yine sizinle bu sayfalarda paylaşacağım. Hepinize iyi beklemeler.



Eser Güven

İNCELEMEYE BAŞLIYORUZ...



Üçkağıdın ve hinliğin bininin bir para olduğu harika bir RPG. Özellikle Online oyuncuları zevkten çıldırtacak olan NOX Diablo'nun tahtını alabilecek mi?



48 **Amerzone**

Ilginç bir atmosferde heyecanlı bir adventure oynamayalı ne kadar oldu? Amerzone bu ihtiyacımızı giderebilecek mi acaba?



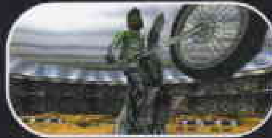
56 **Creatures 3**

Sanal bir canlıyı büyütüp yaşatmak elinizde. Ama acaba bu deneyim gerçek bir canlıyı büyütmekle eş olabilir mi?



65 **Dirt Track Racing**

Kirli bir yarışta tehlikeli rakiplerle kapışmak ilginizi çeker miydi? Yarış oyunları sevenleri fazlasıyla mutlu edecek bir yapım.



62 **Extreme Biker**

Sierra'nın motorsiklet yarışı kafanızı gözünüzü yarmadan motor kullanabilmenizi sağlıyor. Mad Dog'ın bütün ay çılgınca oynadığı oyuna bir göz atın.



60 **Jane's USAF**

Simulasyon ustası Jane's yürek hoplatacak bir uçuş simulasyonuyla daha karşımızda. USAF göklerin yeni hakimi olabilir mi?



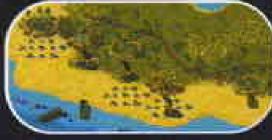
52 **Nations WW2**

Hava savaşlarının delikanlıca yapıldığı dönemleri anlatan güzel bir oyun. Psygnosis imzalı oyun, roket sallayıp oyun bitirmekten sıkılanlar için...



58 **Rally Championship**

Aklınızı uçuracak bir hız tuzağı. Otomobil yarış oyunları için devrim sayılabilecek bir oyunla mı karşı karşıyayız?



47 **Rising Sun**

West Front ve East Front'dan sonra serinin devamı Rising Sun'la geldi. Bu sefer Japonlar Amerikalıları fena dövüyorlar.



54 **Sid Meier's Antietam**

Bir dakikada 5000'den fazla insanın öldüğü gerçek bir savaşın hikayesi. Sid Meier'ın son oyunu ilginizi çeker mi?



50 **Star Trek Hidden Evil**

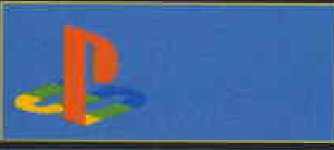
Star Trek hayranlarını mutlu edip edemeyeceğini hep beraber göreceğimiz yeni bir Star Trek oyunu. Bu kez bir aksiyon macera...

66 Test Drive Off Road 3 • 69 Grand Prix World • 64 F/A 18E

BAŞLIYORUZ

İncelemelere girmek sanıldığı gibi basit bir iş değildir. Çoğunuzun bir kaç saat içinde okuyup bitirdiği bu incelemeler için bütün yazarlarımız bir ay boyunca çalışıyorlar. Uykusuz geceler geçiriyorlar. Oynuyorlar yazıyorlar, yazıyorlar oynuyorlar. Ve en doğru değerlendirmeyi yapabilmek için şekilden şekile giriyorlar.

Yeni sayımızda da bu tempo içinde gerçekleşen incelemeler içinde ilginizi çekecek pek çok oyun var. Dikkatli bakarsanız eski sayılarımıza oranla, puanların biraz düşük olduğunu düşünebilirsiniz. Bunun sebebi, piyasaya giren oyunları daha sağlıklı değerlendirebilmemiz için not baremimizi biraz kırpmamızdır. Yani kısacası, biraz daha not cimrisi olduk. İncelemeleri okurken bu bilgi aklınızda olsun. Level Hit ve Level Klasik ödülü almış oyunları kaçırmamanızı da tavsiye ederiz.





Sağa sola çarpmakta sakınca olmayan sıra dışı ve çok güzel bir motorsiklet yarışı.



Beş saniye sonra kendisini imha edecek bilgisayarlar henüz icat olmadı ama oyunu oynamak yine de zevkli



Ardı sonu gelmeyen "onu döv-bunu döv"lerden biri daha mı? Yoksa son bin yılın en iyi oyunu mu?



Bu sayı yarış oyunları biraz fazla oldu ama iyileri ve kötüleri yanyana görmeniz kaliteyi anlamanıza yardımcı olacak.



Platform türünde Sony'den gelen oyun eğlendirici görünüyor. Bir de siz göz atın.



Televizyonların yeni yıldızı ve Byzantine oyununun aktörlerinden Çuku Murat'dan Level'e özel bomba gibi açıklamalar.

TOP 10

PC		Playstation	
Age of Empires 2	34	Clock Tower	16
Championship 2000	26	Gran Turismo 2	9
TZAR	14	Resident Evil 3	7
Fifa 2000	12	Medal of Honor	5
NBA Live 2000	12	Medievil	4
Sims	11	Rally Cross 2	2
SWAT 3	9	Tarzan	1
Grand Theft Auto 2	8	Castlevania	1
Tiberian Sun	7	Final Fantasy 8	1
Quake 3	5	Driver	1



NOX

Büyü ve kılıç tarihin en vazgeçilmez silahları olmuştur. Ama artık yeni bir alternetifiniz var : Kontrol.

Yapım: Westwood Dağıtım: Electronic Arts Türkiye Distribütörü: Aral İthalat Tür: Action-FRP Web: www.westwood.com

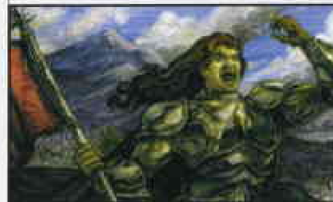


Westwood bu oyunun üzerinde epey uzun süredir uğraşıyordu, Diablo'nun piyasadaki hala ulaşılamamış tacını tek hamlede kapmak için. Oyuna farklı bazı özellikler getirdikleri kesin, ama yine de hepsi Diablo'nun sabahlara kadar defalarca oynamamızı sağlayan atmosferini yakalayabilmiş mi, tartışılır..

Gerçekten de uzun çok uzun zamandır reklamları yapılan ve merakla beklenen bir oyundu bu Nox. En nihayetinde geldi, gördük, oynadık, bitirdik, birbirimizi yedik, dergide sabahladık (kaçar mı!), uzun uzun konuştuk ve en sonunda bazı kararlara vardık. Tamam, grafikler güzel, efektlere laf yok, Diablo'yu kendine örnek edinmeden özgün bir oyun yaratılmaya çalışılmış (hatta bu yüzden takdir de ettik), ama yine bir



şeyler ısrarla eksikti. Niye Diablo'yu bitirdikten aylar sonra bile bilmem kaç on kere daha bitirme telaşı içerisindeyken, bu oyunu bir kere bitirmek, üstelik diğer karakterlerle oynarken bambaşka senaryolarda oynamak varken, yetiyordu? Karakterler belli bir level'ı geçemediğinden mi, Oyunun gerçekçilikten uzak, tam bir bilgisayar oyunu havası veren "bölüm bölüm" oynanması mı (o da ne demek demeyin, bir oyun oyun olduğunu ne kadar hissettiriyorsa bu o kadar kötüdür, atmosferi feci şekilde bozar), oyunun kısalığı mı, yoksa oyunun bazı katı kurallarla oynanması ve oyuncuya çok seçme şansı vermemesi mi? Açıkçası bilmiyorum, ama yine de bildiğim bir şey var, o da tüm bunlara rağmen kesinlikle NOX'u oynamasının çok zevkli olduğu ve Diablo 2 gelene



kadar tartışmasız bu türün tercih etmeniz gereken tek temsilcisi olduğu.....



" Ilberate totame...

Oyunumuzun aslında benim sevdiğim tarzdan ilginç bir konusu var. Hani şu gerçek dünyayla fantastik dünyaları birbirine bir şekilde bağlayan boyut kapıları vardır ya. İşte sıradan bir Amerikan genciyken böyle bir boyut değiştirme olayından sonra kendimizi Nox adlı ülkede geriye kalmış tek Necromancer güzellergüzeli (bence) Hecubah'ı öldürmeye kalkarken buluyoruz. (Oyunun orjinal kitapçığında Nox'un tarihi hakkında hemen her türlü ayrıntılı bilgiyi bulabilirsiniz.). Tabii lisede bize öğrettikleri bir neromancer karşısında pek etkili olmayacağından kendimizi Nox dünyasındaki üç ana gruptan birine dahil etmeli ve onun öğretlerini benimsemeliyiz.

Bunlardan warrior ve wizard herkesin bildiği hemen tüm bu tip oyunlarda olan meslekler. Biri kaslı kolunu diğeri mistik sözcükleri kullanır. Ama ilk defa bu oyunda gördüğüm bir seçeneğiniz var ki oynaması epey eğlenceli ve epey ilginç : conjurer. Yani doğrudan değil de yarattığınız veya kontrol altına aldığınız yaratıkları yöneterek düşmanları öldürebileceğiniz bir meslek. İşte gerçekten bu tip oyunlarda görmeye alışık olmadığımız bir yenilik. Bu bir avantaj sayılsa da her karakterin sadece 4 tane ana özelliği olması çok büyük bir eksi. Gerçekçi olmasına özen göstereceğiniz bir oyunda sadece güç, sağlık, hız ve mana olması hem ayrıntı seviyesini düşürür hem de oyunun atmosferini azaltır. Neyse ki , oyunun tüm kaderini etkileyecek karakter seçiminden sonra, adamınızın her türlü kıyafetini ve suratını dizayn edebileceğiniz bir ekran geliyor, ki artık her oyunda oyuncunun çabuk ısınması ve sevmesi için olması gereken bir özellik bu. (yine de bıyığımın şeklini seçmektense, "beyinsel özelliklerimin" daha çeşitli olmasını ya da daha "yetenekli" olmayı isterdim). İsminizi falan da yazdıktan sonra toplam 11 bölüm boyunca sürecek maceranıza başlıyorsunuz.

Ama oyunun ilginç yanı şu ki, aslında takdir edilesi bir özellik, seçtiğiniz karaktere göre izlediğiniz senaryo farklı oluyor. Yani Diablo'daki gibi hangi mesleği seçerseniz seçin aynı haritada başalayıp aynı görevleri almıyorsunuz. Hoş Diablo'da olan randomity de bu oyunda yok mesela. Demek istediğim oyun boyunca yapacaklarınız çok düz. Fazla seçenek hakkınız yok ve size verilen 11 bö-





lümü sırasıyla yapımcıların istediği şekilde uslu uslu oynamalısınız. Ama işte oyunun bu zayıflığı da seçtiğiniz mesleğe göre farklı bir yol izlenmenizle kapatılmış. Gideceğiniz yerler, karşınıza çıkan eşyalar ve görevler, hepsi farklı oluyor (aslında her karakterle oyunu bitirmedim, büyük konuşmayayım, ama muhtemelen son iki bölümde senaryoların hepsinin kesişmesi lazım). Böylece bir bakıma oyuna baştan başlamanız için bir mazaretiniz oluyor.

Oyuna girdiğinizde ilk bakışta oyunun Diablo'nun çok benzeri bir sisteme benzediğini görürsünüz. Ama kontroller Diablo'daki gibi değil ve daha güzel. Oyuna başladığınızda göreceksiniz, ve kesinlikle değişiklik yapmayın. Diablo'da sol tuşa basınca tam bastığınız noktaya doğru adam koşardı. Bunda ise sağ tuşa basılı tutarak istediğiniz yöne adamı götürüyorsunuz. Eğer oku adama yaklaştırırsanız adam yürür, uzaklaştırırsanız da koşar. Diğer bir deyişle daha "kontrollü" bir kontrol sistemi.

Her karakterin 4 ana özelliği haricinde bazı farklı yetenekleri var. Mesela wizardlar görünmez büyü-tuzakları kurabiliyorken (single player da hiç gerek yok, multiplayer da aşırı zevkli ve gerekli) conjurerlar bomber denilen garip yaratıkları yaratabiliyorlar (kısaca anlatayım : bu yaratıklara istediğiniz üç tane büyüyü yerleştiriyorsunuz ve bırakıyorsunuz kendi haline, haritadaki ilk düşmanı bulup kendiliğinden patlıyor, tabii ki büyülerle birlikte. Wizardın kurduğu tuzakların görüneni ama düşmanları takip eden versiyonu yani) savaşçılar da bazı özel yeteneklere sahipler (mesela war cry ortamda büyü namına her şeyi yok ederken, tread lightly sessizliği ve tuzaklara yakalanmadan geçmenizi sağlar). Oyun ilerledikçe bu yetenekleriniz de gelişecektir tabii. Ayrıca wizard'ın yapabileceği 46 büyü, conjurer'ın da yapabileceği 24 büyü ve çağırabileceği bir o kadar da yaratık var.

Oyun ilerledikçe ve karakterleriniz geliştikçe yavaş yavaş daha çok büyü ve özellik kazanıyorsunuz (özellikle bazı büyüler için son bölümden öncesini unutun). Karakteriniz geliştikçe ayrıca dört ana özelliğiniz de boş durmuyor tabii, git gide artıyor. Ama ne yazık ki böyle bir oyunda karakter levelları 10'dan fazlaya çıkmıyor (gerçi 10. nevelda da next level experience kısmında gözüken bir sayı var, ama o puana ulaşmak için oyunda yeterli kazanabileceğimiz experience yok!).

...ex infernis"



Oyunun diğer ilginç özelliklerinden bir tanesi True Sight özelliği, ki bence bu kesinlikle her oyunda olması lazım. Her ne kadar 3. kişinin gözüyle oyuna bakıyor olsak da, karakterimizin gerçekçi bir görüş sistemi olması açısından bu önemli. Bu sistemde karakter ne görüyorsa siz de onu görüyorsunuz. Her şey gerçekçi, fizik kurallarına sadık kalınmış (yani ağacın arkasındaki adamı ağacın yanına







gelene kadar göremezsiniz). Oyundaki objeler de bu gerçekçilik olayından nasibini almış. Hemen her ekranda hareket ettirebileceğiniz veya etkileşimde bulabileceğiniz bir sürü eşya, taş, sandık vs. var ve bunlarla çeşitli şeyler yapabilirsiniz. Su dolu bir varille ateşi söndürebileceğiniz gibi, bir kapının arkasına çeşitli eşyalar yığıp açılmasını da engelleyebilirsiniz. Hoş, bu kadar gerçekçilik falan dedik, ama oyunu ilk oynamaya başladığımda beni hayal kırıklığına uğratan bir iki ayrıntı oldu ki, bunların en önemlisi kasabadaki insanların fazlasıyla mekanik olduğuydu. Ben bir insanla konuştuğumda robot gibi devamlı bana aynı şeyleri söylemesini istemem, (en azından söyleyeceğini bir kaç sefer sonra tekrarlasın) ve daha da önemlisi evinin içine girip yatağının yanındaki sandıktan göz göre göre parasını çaldığında bana melün melün bakmasını ve sonra kendisine hiç bir şey görmemiş koyun muamelesi yapmasını hiç istememem. Böylesine gerizekalı dost birlikler yapan Westwood'dakiler neyseki aynı saçmalığı düşmanlar konusunda göstermemişler ve güzel bir yapay zeka yapmışlar. Onların görüş açısına girdiğinizde sizi bazı çok özel yerlere girmeniz dışında sonuna kadar (hatta katlar arasında bile) izleyen ve yeterince yara aldığında fellik fellik son sürat kaçan düşmanlar, hem oyunun atmosferini arttırıyor hem de daha bir hırs yapmanızı sağlıyor. Bu bakımdan iyi, ama aynı yapay zekanın kasabadaki insanlar için de geçerli olmasını isterdim..

Westwood'taki insanlar oyunu yaparken multiplayer olayına da ağırlık vermeyi unutmamışlar. Arena, capture flag, king of the realm gibi modlarda oyunu oynamanız mümkün. Özellikle king of the realm'i kesinlikle multiplayer da oynamanın tadına varın (ebe olmaya çalıştığınız ve büyü ve kılıçlarla oynanan bir ebelemece düşününl), çünkü çok çok zevkli. (özellikle de grubunuzda "pardon ayılarımı gören var mı" diyen bir yazı işleri müdürünüz varsa)

Oyunda genel olarak bahsedebileceğim çok şey var, ama hem yerim yok hem de hepsi zaten oyun kitapçığında fazlasıyla var. O yüzden okuduğunuza değecek bir tavsiye bölümüyle yazımı bitirirken, tüm oyun tüketicilerine nox'u gönül rahatlığıyla tavsiye ederim..

Ben oyunu wizard olarak oynayıp bitirdiğim için ancak büyücüler hakkında tavsiyede bulunabilirim, ona göre (bu arada bir wizard için mana her şey demek olduğundan ve hemen her yerde mananızı bedavaya charge edebileceğiniz kristaller ve diğer mana kynakları olduğundan çok zorlanmadan bir büyü ustasıyla oyunu bitirebilirsiniz):

- Öncelikle oyunun neredeyse son bölümüne kadar oluşturacağınız ilk büyü setinde missiles of magic, lesser heal, ligtning, fireball ve force field olsun. Ve devamlı force field büyüsü yapılı gezin.

- Size büyü atan adamlar çıkmaya başlayınca, confuse'ı ilk sıraya alın ve önce bu büyüyü yapın,



sonra da lightning atın.

- Bazı yaratıklar bazı büyülerden hiç ya da çok az etkilenirler. Mesela karşınıza sonlarda çıkacak ve conjurer'ın da en etkili yaratığı olan Golem'ler fireball'dan etkilenmiyorlar ve lightnin'den çok rahat zarar alıyorlar.

- Oyunda potionlara falan para vermeyin, en çok giyiminize ve kesinlikle spell booklara para harcayın. Oyun boyunca bir çok yerden yeterince potion çıkıyor. Daha da önemlisi oyunun sonlarına doğru satıcılarda belirmeye başlayan continuel recharge'lı fireball veya lightning staff'lerine falan kesinlikle 10000-20000 altın vermeyin. Bunları zaten son bölümlere doğru bir yerlerde buluyorsunuz (bir tanesi bir ogre evindeydi galiba). Kaldı ki bunlardan Lightning olanı zaten çok kullanışsız, hemen bitiyor ve uzun süre sonra recharge oluyor. Parayı en iyisi kıyafetlere harcayın, hatta yedek kıyafet bile alın. Çünkü zarar gördükçe (mesela) cübbenizin durability'si çok hızlı azalır ve yerin üç kat altında demonlara karşı kot-tshirtle savaşmak zorunda kalabilirsiniz.

- 10. bölüme geldiğinizde Nox'un en büyük efsanesi Staff of Oblivion'u alabileceksiniz. Gerçekten de "Allah be" dedirten bir silah ve o ana kadar karşınıza çıkan tüm düşmanları bir kaç saniye içinde rahatlıkla yok edebilir. Üstelik şarj edilebildiğinden her hangi bir mana kaynağının yakınında durarak koca bir orduyu yok edebilecek güce sahip olabilirsiniz. Ama maalesef silah Hecubah'a bu kadar kolay zarar vermiyor.

- Hecubah'a karşı saatlerce uğraşıp bir sonuç alamamanız mümkün. Ama Level olarak kalitemizi konuşturmak zorundaydık, ve size Hecubah'ı bir iki saniye içinde öldürecek çok kolay ve küçük bir taktik vereceğiz. (ama yine de siz ilk kendi yollarınızla deneyin): Önce arkanızı güvenliğe alabileceğiniz bir mekana geçin ki Hacubah size her yerden yaklaşamasın. Ve bu bir mana kaynağının yanı olsun. Hecubah üzerinize doğru gelirken Reflective Shield büyüsünü yapın. Adamınız büyüyü söylerken staff of oblivion ile hecubah'a tıklayın ve sadece birazcık bekleyin.

- Multiplayer oynarken, küçük haritalarda en çok işe yarayan büyü magic of missile'ken, büyük haritalarda, özellikle de king of realm'i oynarken tartışmasız en çok kullanacağınız büyü "blink" olacaktır, süper etkili bir kaçış yöntemi!

- Son olarak oyunu çok sık save edin, bir çok yerde süprizlerle karşılaşabilirsiniz (ya da bir kaç yüz defa başıma geldiği gibi oyun kitlenebilir)

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler mükemmel değil ve 3D'yi desteklemiyor, ama yine de güzel. Gayet güzel ve anlaşılır. Büyü efektleri de tatmin edici.

Ses ve Müzik

3D sound desteklenmiyor, ama stereo iyi çalışıyor. Ses kaynaklarının yerini farkedebiliyorsunuz. Müzikler ise çok iyi.

Oynanabilirlik

Bence basit ve kullanışlı bir arabirimi var. Bazen yerdeki eşyayı almak sorun olabiliyor ama.

Atmosfer

Diablo'dan bariz önde olmasa da, bir çok yönden onla yarışabilir. Batu aynı fikirde olmasa da ben oyunu sürükleyici buldum.

%86 LEVEL Notu

Diablo 2 çıkana kadarki tek alternatifiniz, ve aldığınıza kesinlikle pişman olmayacağınız action yönü epey ağır basan eğlenceli bir oyun

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı

Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden 32 kişi

Grafik Desteği: Software ve Direct 3D – Maksimum 1280 x 1024 çözünürlük

Extra: Yok

Alternatif

Diablo	
Sayı/Puan	Şubat 97 5/5
Darkstone	
Sayı/Puan	Ekim 99 8/10

RISING SUN

Talonsoft'un Campaign serisi Pasifik adalarında devam ediyor.

Yapım: Talonsoft | **Dağıtım: Talonsoft** | **Tür: Sıra Tabanlı Strateji** | **Web: www.talonsoft.com**

TalonSoft'un ünlü strateji oyunları, East Front ve West Front'u duymuş olmalısınız. 1998 yılında firmanın büyük hayallerle çıkardığı East Front'un fazlasıyla hayal kırıklığı yaratmasının ardından hatalarından ders almayı bilen bir firmanın nelere kadir olduğunu gösterircesine piyasaya çıkan ve stratejistler arasında büyük beğeni toplayan West Front'la birlikte Talon Soft'un Campaign serisine noktayı koyacağını sanıyorduk ama firma ikinci dünya savaşının Pasifik cephesini de işlemeden bir İkinci Dünya Savaşı serisi geliştirmiş olmayacaklarını düşünüp Rising Sun'ı da oyuncuların beğenisine sundular.

Rising Sun, West Front'dan



sonra bir devam oyunu olarak piyasaya çıktı ama yine de West Front'u oynamış olanlar Rising Sun'a alışmak için biraz zaman harcayacaklar gibi görünüyor. Konu Pasifik Savaşı olunca, Talon Soft oyunu Avrupa'daki savaştan daha farklı işlemek zorunda olduğunun bilinciyle geliştirmiş. Tarihsel gerçekçiliğe bağlı kalınarak hazırlanmış görevleri oynadıkça da farkedeceğiniz gibi savaşlar daha çok geceleri meydana gelmekte ve savaş alanı da fil yaprağı denilen dev bitkilerden örülü bir bitki örtüsünün içinde





geçmektedir. Bunun sonucu olarak da görüş alanından atış menziline kadar, saldırı veya savunma stratejilerinden kapıştığınız düşmanın kişiliğine kadar oyundaki her değişkenin West Front'a göre farklılaştığı anlaşılıyor.

Düşman Nasıl Öldürülür

Oyunun tekniği, ciddi savaş oyunları oynamaya alışık olanlara tanıdık gelecek bir sistem içeriyor. Platoon düzeyindeki birimlerinizi altıgenlerden oluşmuş harita üzerinde, birimlerin sahip oldukları 100 aksiyon puanına göre hareket ettirebiliyorsunuz. Bu 100 puanı sadece hareket sadece ateş veya ikisini birden yapmak için de kullanabiliyorsunuz. Ancak elbette, her hareket için harcanacak aksiyon puanı, birliğin türüne, yer şekline ve hava şartlarına göre değişebiliyor. Yani, bir jeep bir kare ilerlemek için 10 aksiyon puanı harcıyorsa, aynı yerde aynı koşullar altında bir piyade birliği 20 aksiyon puanı harcayabiliyor. Ya da bir jeep bir yerde 10 aksiyon puanı ile bir kare ilerleyebiliyorken, başka bir yer şeklinin üzerinde bu sayı 30'a da çıkabiliyor. İşte düşmanınızı öldürmeye başlamadan önce tüm bu faktörleri göz önüne alarak taktik belirlemenizi tavsiye ederiz.

Rising Sun'un güzel bir yanı da kullanıcı arabiriminin çok kolay olması. Mouse'unuza ufak bir tık ile klavyenizdeki birkaç kısa tuş sayesinde oyundaki bütün atraksiyonlara ulaşabilmeniz, strateji oyunlarının komut ve menü kalabalığından korkan oyuncuları doğru yola sokabilmek açısından başarılı bir çalışmanın sonucu sayılabilir.

Oyundaki yapay zeka mükemmel olmasa da düşmanıyla nasıl başa çıkabileceğini kestirebilecek kadar konuya hakim görünüyor. Yani müttefik kuvvetlerinin ağır ateş gücüne karşı Japon tarafının yüksek motivasyonla daima savaşa hazır olduğunu bilen ya-



pay zeka birimleri de buna göre savaştırıyor. Oyun boyunca Japon askerlerinin kaçıp saklanıp karşılıklı silah düellosuna girmek yerine, üzerinize doğru koşup yüz yüze savaşa girmeye çalıştıklarına şahit olacaksınız ki bu gerçekten de İkinci Dünya Savaşında Japon askerlerinin en fazla sevdiği taktikti hatırlarsanız.

Multiplayer da Var

Şimdi belki bana inanmayacaksınız ama oyunun multiplayer seçeneği de var ve bilinen tüm multiplayer protokolleri kadar e-mail yoluyla oyunu da destekliyor. Ancak zihinlerde oluşan ilk soru şu oluyor: Artık sıra tabalı bir oyunu kim Multiplayer oynamak ister? Neyse sorularla kafamızı yormayalım çünkü mutlaka meraklısı vardır. Özellikle,



seri kablo veya Network üzerinden kapışmaların bu tür ciddi stratejileri sevenler tarafından çok tutulduğunu biliyoruz.

Oyunun grafiklerinin West Front'a oranla gelişmiş olduğu göze çarpıyor. Ayrıca oyunda Pasifik savaşı boyunca kullanılan her araç gerecin ayrıntılı modellerinin kullanıldığı da anlaşılıyor. Eğer ikinci Dünya Savaşı ile ilgileniyorsanız ve bir de taktik savaş oyunlarının hayranı iseniz Rising Sun, kaçırmanız halinde üzüleceğiniz bir oyun olarak hayatınıza girmiş bulunuyor. Haberiniz ola...

Cem Şancı

Alternatif

West Front

Puan 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Platoon bazındaki birimleri tasvir etmek için küçük üç boutlu veya iki boyutlu ikonlar kullanılmış.

Ses ve Müzik

Her aracın, her birliğin sesleri ayırt edilebiliyor. Görev aralarındaki müzikler de fena değil.

Oynanabilirlik

Yapay zekanın biraz zayıf olması dışında oynanabilirliği kötü etkileyen tek unsurun birimlerin küçük dizayn olması.

Atmosfer

İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan sıra tabanlı stratejiler arasında en oturmuş ve oynanması zevkli olanı gibi görünüyor.

LEVEL Notu %72

Ciddi strateji severleri mutlu edecek bir sıra tabanlı oyun. Eğer 2DS ilginizi çekiyorsa, pasifik savaşlarına göz atmak isteyebilirsiniz.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 166 MB Harddisk Alanı

Önerilen: Pentium 233, 64 MB Bellek, 166 MB Harddisk Alanı

Grafik Desteği: Direct 3D - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: Internet, Ağ ve E-Mail üzerinden 2 kişi (CD gerekli)

Extra: Yok

AMERZONE

Merhaba Sevgili Level halkı. Bu ay da bir adventurela başbaşayız.

Yapım: Microids | Dağıtım: Microids | Tür: Adventure | Web: www.microids.com



Üstelik bir Fransız adventure'ıyla (biliyorum, hiç şaşırmadınız). Artık her ay düzenli olarak gelen adventure'lar bize eski günlerin özlemini hiç aratmıyor. Hatta artık, o ay adventure göremezsek panik yapıp kötü kötü düşünceler geliyor aklımıza. Resmen alışkanlık oldu, diğer bir deyişle. Ama bundan şikayetçi olan da yok zaten, her zaman gelsinler, hoş gelsinler...

Bana Yalnız Güzel Yanlarını Gösteriyor: Güzel.

Oyunumuz bazı yönleri haricinde iki ay önce piyasaya çıkan Dracula: Resurrection'in benzerinin tıpkısının aynısı! Oyun görünüşü, oyun şekli, ilerlemeniz, grafikler, adamların animasyonları, Inventory'e geçişiniz, hatta bir şeyi kullanacağınız zaman ortaya çıkan sembol bile aynı. Öyle ki, neredeyse senaryosu ve animasyonlarun biraz daha kalitesiz olması dışında farklı hiç bir şey yok diyesim geliyor! Neyseki bu o kadar da önemli değil, çünkü Dracula bir çok yönden gözlerimizi dolduracak cinsten bir adventure'du; ismi değişmiş, konusu değişmiş, ama tarzı aynı kalmış, bir kere daha oynamışız, çok mu?? (tabii ki değil)



Aslında oyunun epey ilginç bir konusu var. Valembois adlı genç maceracımız okulunu bitirdiken sonra 1932 yılında eline Amerzone diye bir yeri dolaşma ve keşfetme imkanı çıkar. Buradaki doğaya ve eşi benzeri görülmemiş canlılara hayran kalır. Bir süre sonra buranın yerlilerinin taptığı bir beyaz kuş cinsiyle tanışır ve söylenenler karşısında çok şaşırır. Çünkü albatros benzeri bu efsanevi kuş, karaya hiç inmiyordur. Havada uçarak doğuyor ve havada uçarak ölüyordur. Bir şekilde bu kuşların yumurtalarından birini bulur ve kendi ülkesine götürür. Aradan yarım asırdan fazla zaman geçer. Ve sizden bu kuşun yumurtasını Amerzone'a geri götürmenizi ister, ve böylece 4 CD'lik, ama o kadar da uzun olmayan (ortalama 12 saat) maceranız başlar...

Oyunun zorluk seviyesi ve bulmacaları o kadar zor değil. Bir çok yerde yapmanız gerekeni rahatlıkla anlıyorsunuz. Hatta, bir yerden sonra yapacaklarınız zorunlu olarak ortada sap gibi kalıyor, ve kolaylıkla ilerliyorsunuz. Ancak kimi yerlerde de bazı objeleri görene kadar canınız çıkıyor. Bir çok yerde, ufacık, kolay gözükmeyen bir şey saatlerinize patlayabiliyor. Kesinlikle büyük bir dengesizlik var.

Grafik konusunda ise, eleştireceğim bir kaç nokta var. İlk olarak, anlayamadığım şey, neden o kamera duruyorken fıstık gibi gözüken ekranlar, ilk demoda, ilk harekette piksel yığınına dönüyor? Hayır, akıcı olmasına akıcı, hareketler yumuşak ve gerçekçi, ama yine de benim gözümü fazlasıyla rahatsız edecek derecede bol piksel var. Üstelik Dracula'nın demolarını gördükten sonra. Sonracıma, sorabilir miyim pek sevgili adventure yapımcılarına, ne zaman acaba ekranlar arası geçişi, bir suluboya sergisine bakar gibi dolaşmanın ötesine taşıyacaklar. Ne zaman ben dinamik bir kamera bakışı eşliğinde bir manzaradan diğerine geçicem? O kadar CD oyun yapıyorsunuz, eminim böyle önemli ayrıntılar için de bir kaç CD'niz vardır... Neyse, sonuçta hakkını yememek lazım, yüz animasyonları aynen Dracula'dan miras kalmış. Karakterlerin görünüşlerinin ayrıntılarına ve seslendirmelerine aşırı önem verilmiş ve epey güzel olmuş; ama anlayamadığım nokta karaketerlerle niye etkileşimin olmadığı. Oyundaki adamımız resmen koyun gibi karşısındakini dinliyor. Ne bir soru, ne bir müdahale, ne bir ifade... Bu yönden de eksik kalmış, Dracula'ya yetişememiş.



Sesler konusunda ise söyleyebilecek çok şey yok; artık her adventure'da olması gereken uzaklığa ve baktığımız tarafa göre efektlerin sesinin değişmesi özelliği var.

Sonuç itibariyle (fazla bile yazdım), düzenli olarak adventure oynayanlar zaten bu oyunu da





eninde sonunda alıp oynayacaklardır. Arada bir, gerçekten alındığına değecek adventure'ları oynayanlar için piyasada daha iyileri mevcut (örn: Atlantis 2, Dracula).

Ee, şimdi n'olcak? Daha yazmam gereken 4500 karakter falan var, çok kötü patladık iyi mi! Dur en iyisi, ben size oyunun ilk bölümünün ve ilk CD'sinin tam açıklamasını verim de, yer dolsun:

Bana Kendini Olduğunu Gibi Gösteriyor : Gerçekten Güzel" -Ö.A.

Postacının dediklerini dinledikten sonra kulenin girişine kadar ilerleyin (isterseniz yolun sol tarafından teleskopa bakabilirisiniz.). Kapıdaki posta kutusundan postacının bahsettiği mektubu alıp evin içine girin. İlk olarak bisikletin yanındaki dev çekici alın ve yukarı çıkın. Burada önce masanın başındaki evin sahibi ve Amerzone'un ilk kaşifi Valembois'le konuşun. Son sözlerinde size, daha fazla gücü kalmadığını ve yıllar önce yaptığı bir hatayı düzeltmenizi isteyecek. Konuşmasından sonra sola dönün ve oradaki telefonu kaldırın. Inventory'i açıp mektupun en tepesindeki numarayı tuşlayın. Telefondaki adam Valembois'in niye gezisinin devamına niye izin verilmediğini anlatacak. Telefondan sonra Valembois'in sağ tarafındaki çekmeceden başka bir mektubu alın ve yukarı çıkarak masadan Valembois'in günlüğünü alın (oyun boyunca zaman zaman bu günlüğe ihtiyaç duyacaksınız, tavsiyem şimdiden şöyle bir göz atıp, içinde neler var neler yok bilin). İsterseniz yandaki dünyayı çevirebilir ya da film makinesini çalıştırabilirsiniz, ama oyuna pek bir katkısı olmayacağı da kesindir. Ana merdivenlerin yanından yukarıdaki mini balkona çıkıp köşedeki masadan başka bir mektubu alın ve sonra binaya ilk girdiğiniz odaya gelip sağ köşedeki aşağı doğru açılan kapıdan geçin. Hemen yanınızdaki şalterden ışıkları yakın dümdüz ilerleyin. İkinci katın sonunda, merdivenlerin başında, sağdan bilgisayar odasına girin. Duvardaki şalteri çalıştırıp, sağdaki ana kasanın üzerindeki düğmeye basın. Böylece bilgisayar çalışmaya başlayacak. Hemen önünüzdeki disketi bilgisayara takın. Load edince sizden şifre isteyecek. Siz de en klasik şifre yöntemi olan Valembois'in doğumgününü yazın (günlüğün ilk sayfasında yukarda yazılı). Böylece üçüncü kattaki kilitli kapıyı açmış olacaksınız. Şimdi buradan çıkıp bir kattan daha aşağıdan devam edin. Kapıdan geçer geçmez sağa dönüp yerden kanca gibi bir şey alın. Sonra da asansöre girin ve hemen karşınızdaki duvarın sağ altındaki belli bellirsiz yere kancayı yerleştirin. Asansörü çalıştırdığınızda asansör belli bir yere kadar gidecek ve az önce koyduğunuz kancaya takılarak gizli bir katta duracak. Karşınızdaki duvarın bir zamanlar kapı olduğu doğru, ancak gördüğünüz gibi artık sadece bir taş yığını. Elinizdeki dev çekiçle yolunuzu açtıktan sonra ilerleyin. İşte karşınızda, Amerzone'a geri götürmeniz gereken ünlü yumurta! Eğer ilerdeki kolu çekerseniz raylı sistem sayesinde başka bir odaya geçecek. Şimdi geri dönüp yukarı çıkın ve kancayı geri alın, sonra da tekrar aşağı inin. Normalda inmeniz gereken kata geldiğinizde, büyük bir hangar göreceksiniz. Aşağı inerek sağa dönün ve tekrar ilerleyerek bir daha sağa dönün. Oralarda bir yerlerde yukarı doğru bir merdiven olacak. Oradan çıkıp kolu çekin; böylece, bir vinç sizin için yumurtanızı özel icatınız olan hydraflot'a yerleştirecek. Artık tek sorun uçağınızı çalıştırmak. Aşağı inip ilerleyin ve aracınıza sağdan girin. Bilgisayara disketi yerleştirip "plane"i seçin. Sizden üç basamaklı bir şifre isteyecek. Bu şifre için uçaktan inin ve hangarın en sonuna kadar ilerleyin. Sağdaki asansörden yukarı çıkın. Buradaki teleskopa bakın. Kuşların uçtuğu alanın derecesini (kırmızı işaretlenmiş) aklınızda tutarak geri dönün. Bu numarayı yazdığınızda bilgisayarın kabul etmediğini göreceksiniz. Ama eğer günlüğe dikkatli baktıysanız 4. sayfadaki ilginç bir şey dikkatinizi çekecek. Toplamı yapıp son sayıyı da yazınca artık uçuşa hazırsınız demektir. Şimdi kemerleri bağlayın ve derin bir soluk alın, çünkü macera şimdi başlıyor.

Son Sözlerin Aynadaki Garip İzdüşümü

Oha be, hala doldurmam gereken 2000 karakter var!

Bari size kısaca dergideki son olaylardan bahsedeyim. Sinan, sevgili YİM'imiz, ayın 29 buçuk günü dergide kalmakta (diğer günlerde de gözlerinin kapalı kalmasına vücudu alışamadığından uyuyamamaktadır); şu elinizdeki şaheseri sizlere sunmak içini gobeğini çatlatmaktadır. Ama yakında çatlatacak göbeği kalmayacaktır, çünkü askere gidiyordur ve yerini derginin baş kazanovası Cem'e bırakacaktır. Bu arada geçenlerde dergide sabahlayıp Sinan, Cem, Berker, Tuğbek, Ufuk, grafiker adaşım, Batu ve ben bir Starcraft ve Nox partisi çevirmişiz ki, görmeliydiniz. Gerçi Nox' u 5 kişi oynadık, ama yine de çok zevkliydi (hele iki gölge yaratıktan ben, Sinan ve Batu'nun bir kaçışı vardı ki, görseniz sürünürsünüz!!)(ben kaçmadım, onları ben yapmıştım-BLX). Starcraft'da ise, Berker'in makinesi öksürüp kusana kadar Batu'yla harıtadaki herkesi silip süpürmeye devam ediyorduk, ama kısmet iştel (yine de hakkını yemeyelim Sinan iyi dayandı). Yaa, işte dergideki son durum böyle can okur, güzel okur. Gelelim büyük bir sinemakolik olarak benim bu seneki en güzel film listeme (ama sondan başlıycam, heyecan olsun): V- Bir yaz gecesi rüyası (burun kıvırmayın, çok güzel filmdi) VI- 6. His (final, final, final) III- American Beauty (abi bu film çok güzeldi be) II- Fight Club (sakın özenip Beşiktaşın ortasında Hakan'la yaptığım gibi gecenin bir vakti filmi canlandırmaya çalışmayın!!) I- Matrix (İtirazı olan varsa, email atın konuşalım!). Son bir ayda okuduğum en güzel kitap listesine ise ısrarla Richard Bach'ın "Bir"ini ve Zamanda yolculuk adlı kitabı sokucam. Aşk ve paralel evrenlerle ilgilenenler için "Bir" çok güzel (önce RB'ın Sonsuza Uzanan Kköprü'sünü okuyun ama). Zamanda Yolculuk ise benim hayatımı verdiğim bir konu ve bu konuda her türlü emaili, fikri, yazıyı, saçmalığı beklerim (valence@pmail.net 'e), isteyenle de her türlü tartışmayı çılgıncasına yaparım, haberiniz olsun. Aklıma gelmişken aranızda Magic kartı satın almak isteyen var mı (Beta Berserk mesela)??

Peki, ilginç bir şeyler size: Şu anki karar ve davranışlarınızın geçmişinizi etkilediğine dair çok ciddi bir teori olduğunu biliyor muydunuz? (hö, nası yani? demeyin, biraz quantum mekaniği okuyun)

Son olarak ise hatırlatmak istediğim, bazen sevdiğini söylemenin birisini sevmekten, çok daha zor olduğu gerçeği... (yanılıyor muyum, güzellik?)

Gökhan & Batu

Alternatif	
Dracula	
Sayı/Puan	Mart 2000 80/100
Atlantis 2	
Sayı/Puan	Mart 2000 69/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Normal grafikler gayet güzel ama animasyonlardaki pixel sayısı çok fazla. Surat ifadeleri ise çok ço iyi.

Ses ve Müzik
Seslendirme eksiksiz, efektler de gerçekçi. Müzikler de Faust'unki kadar olmasa da kulaklarımızı güzelleştirir.

Oynanabilirlik
Oyunun bulmacalarının zorluk seviyesi benzerlerine göre basit, ama eşyaları bulması her zaman o kadar kolay olmayabiliyor.

Atmosfer
Kayan, hareketli kameraların daha sık kullanılmasıyla çok daha başarılı sonuçlar elde edilecektir, ama bu haliyle de epey iyi.

LEVEL Notu %79

Son söz: Son 4 aydır ilk kez adventure alacaksanız, önce Faust, Atlantis 2 ve Dracula'yı deneyin.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 5 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom
Önerilen: Pentium 200, 64 MB bellek, 5 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: Software – Maksimum 640X480
Extra: Yok

STAR TREK : HIDDEN EVIL

Merhaba Sevgili Level halkı. Bu ay da bir adventurela başbaşayız.

Yapım: 14 Degrees East **Dağıtım:** Activision **Türü:** Action Adventure **Web:** www.startrek.com



Bilirsiniz Star Trek hayranlarını iyice şımarttılar. Her ay onlar için bir oyun çıkmazsa kazan kaldırıyorlardı. Herhalde artık sayıyı birden ikiye çıkartmışlardır. Yok Flight Academy, yok Klingon Flight Academy, Spock çiftlikte, Picard sirkte, Cin Ali Enterprise'da gibi milyon tane versiyonu yapıldı Star Trek evreni oyunlarının. Bu ay da biraz geciktirdiğimiz bir Star Trek oyununu, Hidden Evil'ı yazmayı uygun gördük, aksi takdirde ellerinde phaser'lar "Oyun piyasaya çıkalı onca zaman geçti, hala daha incelemediniz, cızbız yapalım mı sizi ha?!!" diye dergiyi basacaklardı. (Gerçi phaser hikaye, üstlerine Maddog'u saldık mı gıkları çıkamaz, hepsi mum gibi olurlardı ama yine de delikanlılık bizde kalsın.)

Bilmem Star trek : Insurrection'u seyrettiniz mi? Mürettebatımızın yeni bir gezegen keşfedip, federasyona başkaldırmak pahasına gezegenin barışçıl kolonisine yardım ettiği bu filmin bittiği noktada oyunumuz başlıyor. Yönettiğimiz karakter, anne babası bilim akademisindeki bir deney sırasında ölen ve Vulcan gezegeninde büyütülen (Tarkan-Kurt olayı gibi) genç bir insan. Arkadaş hem uçuş akademisini bitirip federasyonun genç subaylarından biri oluyor, hem de Vulcan'lı yeteneklerini elden bırakmıyor. Zaten oyunun hemen başında iki ufak antrenmandan oluşan bir ısınma bölümünü geçmek zorunda kalacaksınız. Bu görevlerin ilkinde sırtı size dönük nöbetçiyi uyandırmadan nasıl Vulcan omuz sıkışı yapılır (Hani şu Spock'ın uygun sinir noktalarına dokunmak suretiyle bayıltan hareketi) onu öğreneceksiniz. Bu arada oyunda ses açma kısma dahil hiç bir options menüsüne, dahası tuş kontrollerine bile rastlayamayacaksınız. Yapımcıların neden böyle bir arabirim tasarladığı konusunda inanın hiç bir fikrim yok. Ben yine de size yardımcı olmaya çalışayım, zaten kontroller pek de karışık değil. Birden dörde kadar olan tuşlar sırasıyla phaser, tricorder, communicator gibi aygıtları elinize almanızı ve Vulcan dokunuşu yapabilmenizi sağlıyorlar.



1-Phaser : Oyundaki silahınız. İlerki bölümlerde bir de Disrupter adı altında gelişmiş modeli mevcut. 1 tuşu ile çıkarır. Space ile ateş edersiniz.

2-Tricorder : Tarayıcı. Önünde durduğunuz objelerin yapısı hakkında bilgi verir. Bilgisayar sistemlerine girebilmenizi sağlar.

3-Communicator : Federasyon filosunun kalplerinin üzerinde taşıdıkları, sıkılınca basıp muhabbet ettikleri malum arma. Kaptan Picard ve Data ile iletişim kurabilmenizi sağlar.

4-Vulcan sinir dokunuşu : Dikkat çekmeden nöbetçileri saf dışı edebilmenizi sağlar.

Bunun dışında aldığınız eşyalar da sırasıyla numaralandırılacak ve hızlıca kullanabilmenize olanak sağlanacaktır. Tab tuşu envanteri açar. Buradan aynı zamanda görev bildirimlerini de öğrenebilirsiniz. Space tuşu action tuşudur. Shift ile de koşarsınız. Bitti, bu kadar.



İKİ KERE İKİ, KAPTAN KIRK?

Oyuna Data'nın yanında başlıyorsunuz. Kaptan Picard sizi gezegende kazı yaptıkları noktaya çağırıp getir götür işleri yaptırmaya kalkıyor. Ancak çok kısa bir süre sonra işler karışıveriyor. Yer yer phaser'ımızı yer yer Vulcan güçlerimizi kullanarak çözmemiz gereken bulmacalar, savaşılacak bir dolu yaratık, mistik harabeler bizleri bekliyor. Bu haliyle Hidden Evil, hem adventure'ı hem de action'ı bünyesinde barındırıyor. Ancak ne yazık ki bu iki tarz arasındaki denge yeterince iyi kurulamamışa benziyor. Adventure sevenleri üzecek noktaların başında ise oyunda yer alan bulmacaların kolaylığı ve oyun akışının çok yalın olması geliyor. Örneğin eski bir uygarlığa ait harabelerde bulduğunuz çeşitli tılsımlar, teleport cihazlarını çalıştırıyorlar. Ancak her teleport cihazını çalıştırmadan önce çözmeniz gereken bir bulmaca yer alıyor. Bulmacamız da şu : Yukarıdaki bir kaç şekil içinden alttaki boşluğa uyanları sırasıyla seçmeniz gerekiyor. Hani kardeşlerimizin pek sevdiği bir oyuncak vardır. Küpü küp şeklindeki boşluğa, üçgeni üçgen şeklindeki boşluğa yerleştirirsiniz. Eğer o oyuncağı kullanabiliyorduysanız (Ya da livays reklamındaki çocuk gibi farklı yöntemler denemişliğiniz yoksa!) bu bulmacayı çözememeniz için de bir neden yok. Araya bu denli kolay bir bulmaca sıkıştırıp oyuncuyu baymanın alemi yok, koy tılsımı, alet seni ışınlasın gitsin !

Adventure oynuyorsunuz, kişilerle konuşur, yeni yeni bilgiler





edinir, öğrendiklerinizi uygularsınız değil mi ? Yok öyle! Picard ve Data hariç öyle pek fazla bir etkileşiminiz yok çevreyle. Gerçi oyunun başında konuşabileceğiniz bir kaç karakter var ama onlar da sankı garnitür olsun diye ortama konulmuş gibiler. Hem oyun akışı üzerinde fazla etkileri yok, hem de konuşma seçenekleri olmadan, dümdüz belli bir konuşmayı sürdürmek zorundasınız. Picard ve Data ise ya size yeni bir görev vermek için, ya da sıkıştığınızda communicator ile bağlantı kurduğunuzda birkaç ipucu vermek için ağızlarını açıyorlar.

DÖRT EDER, MR. SPOCK.

Gelgelelim aksiyoncuların neden sinirleneceklerine. Öncelikle oyunda size zarar verebilecek şey yalnızca düşmanlarınız; yüksekten düşerek, oranızı buranızı kırmanız değil. Bir boşluğun kenarında durun ve ilerle(yeme)yin. Çünkü oyunu hazırlarken bu tip platform-Beceri detaylarını bir kenara bırakmışlar. Zaten sıçrama dahi yok. Bakın bu konuda itirazım olmayacak, çünkü oyuncuyu bir de incecik köprülerden, yarların kenarından geçerken uğraştırmak istemeyip oyunu daha çok silahlı mücadele ve karakter etkileşimleri, araştırma üzerine yığmak isteyebilir yapımcılar. Gelin ve görün ki silahlı mücadele de gayet ezik işliyor. Bir kere nişan almak söz konusu değil. Phaser'ı çıkartıp hedefe dönerek hedefin üzerinde sizin nişan imlecinizin çıkmasını beklemeniz gerekiyor. Ayrıca silah çeşitliliği yok ve phaser da seri ateş edememesi nedeniyle zaman zaman yaratıklara karşı çok ağır kalıyor.

ÇOK MANTIKLI KAPTAN KIRK.

Mekanlar pre-rendered, çizimler sabit. Yani Alone in the Dark serilerinde olduğu gibi karakteriniz ekran dışına çıktığında ya da uzak bir köşeye gittiğinde başka bir sabit kamera açısına geçiliyor. Bu konuda oyunu grafik tembelliğiyle suçlayabiliriz belki, ama mekanlar bu eksiği gideriyor. Gerçekten derinlik sahibi ve görkemli tasarımları var, hareketli kamera belki bu ihtişamı yakalayamayabilirdi. Benim problemim arka planla değil, karakter çizimleri ile. Yüzler başarılı, örneğin Picard'a bakıp "Aa, Picard" diyebiliyorsunuz, ancak vücut animasyonları çok zayıf. Özellikle diğer karakterler sizinle konuşurken en ufak bir mimikten yoksunlar. Vücut kaskatı, hazırolda konuşuyor gibiler. Müzikler konusunda ise oyunun hakkını vermek gerekiyor. Olaylar ve ortam değiştikçe fon müziğindeki başarılı geçişler, uygun atmosferi çabucak yaratıveriyor. Tek eksik ana menüye geçişte müziğin kesilmesi. Çünkü oyunun bir çabuk-save tuşu yok. Bu nedenle de her defasında menüye çıkıp save etmek zorunda kalacaksınız. Ama bu sırada



müziğin susması bir-iki saniye için bile olsa, sizi yakaladığınız havadan soğutabiliyor. Seslendirmeler tahmin edeceğiniz gibi Data ve Picard'ı canlandıran aktörler tarafından gerçekleştirilmiş. Bu nedenle her şeyi çok açık ve net duyuyorsunuz. Bilirsiniz ki Star Trek de herkes sakin, kararlı ve mantıklı konuşur. Bu çoğu yerde büyük bir avantaj, çünkü ne yazık ki oyunda altyazı seçeneği de yok, neyse ki İngilizceniz idare eder durumdaysa olan biteni rahatlıkla takip edebilirsiniz. Ancak kimi durumlarda da bu tonlama bir handikaba dönüşüveriyor. Örneğin Kaptan Pikard ile oyunun hemen başlarında communicator'dan yaptığınız konuşmada,o sanki "Çaya davetliyim."der gibi "Saldırı altındayım." diyor. Bizimkiler de -biri zaten insan değil, diğeri de Vulcan mantığını iyice sindirmiş, tüm heyecanını yenmiş- aynı rahatlıkla yardıma gidiyorlar. Size de "Arkadan lazer sesleri geliyordu ama herhalde Kaptan phaser'ını açıp kapatıpoynuyordu, meraklanacak bir durum yok." diye söylenmek düşüyor.

Oyunda toplam dokuz bölüm var ve çok fazla uğraşmadan tıkır tıkır ilerleyebilirsiniz. Hem aksiyon, hem adventure yapalım derken iki türü de pek fazla zorlaştırmaksızın karıştırmışlar. Konu akışı bu denli düz olmayıp, bulmacalar düşünmeye zorlasa, çarpışma sahneleri geliştirilse yalnızca Star Trek takipçilerine değil, pek çok oyunsevere hitap edebilirdi. Bu şekliyle yalnızca ilgilenenlerin alıp biraz çaba gösterip bitirmelerini, Star Trek rafına kaldırmalarını, diğerlerinin başka taraflara bakmalarını öneririm.

Batu&Gökhan

Alternatif	
Dracula	
Sayı/Puan	Mart 2000 80/100
Atlantis 2	
Sayı/Puan	Mart 2000 89/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Arka planlardaki başarı, kendini hareketli objelerde gösterememiş. Vasat. Star Trek'den daha iyisini beklerdik.

Ses ve Müzik
Müzikler atmosferik, olay akışına uyumlu hızlanıp yavaşlayan tempo çok sürükleyici.

Oynanabilirlik
Bulmacalar ve arabirim basit, ancak sizi yer yer sıkabilecek ve özellikle savaşlarda zorluk yaratacak kadar fazla basit.

Atmosfer
Müzikler de olmasa öykü sizi sürekli elinde tutabilecek denli ilginç değil. Ama Star Trek seviyorsanız kayıtsız da kalamazsınız.

LEVEL Notu %62

Daha uzun, daha kapsamlı, daha zorlayıcı, Star Trek adına güvenmeyen bir oyun olmalıydı. Fanlar için.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 225 MB Harddisk Alanı
Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 225 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı
Grafik Desteği: Software, Direct 3D – Maksimum 640 x 480 çözünürlük
Multiplay: Yok
Extra: Yok



NATIONS - WW 2 FIGHTER COMMAND

Radar yok, güdümlü füze yok. Sadece gözleriniz ve makineli tüfekleriniz...Ve kaderle olan randevunuz...

Yapım: Psygnosis | Dağıtım: Psygnosis | Tür: Uçuş Simulasyonu | Web: www.psygnosis.com



Aslında bu oyunun benimle olan macerası pek hoş başlamadı. Çünkü ilk defasında oldukça düşük kapasiteli bir sistemde kurup oynamak zorunda kaldım, gördüklerim karşısında da resmen tiksinip CD'yi odanın uzak bir köşesine postaladım. Fakat sonradan Sinan bunu yazmak zorunda olduğumu ısrarkeş bir tavırla vurgulayınca oturup yeni topladığım sistemde tekrar oynamak zorunda kaldım. Aslında buna bayılıyorum, yani Sinan'ın ısrarkeş ve tehditkâr tavırlar takınmasına, aynı Bugs Bunny gibi oluyor adamın o şirinlik muskası suratı, nıhıhahahahaa... (sen bu akşam geleceksin değil mi buraya, yoo ne tehditi canım, sadece havuç – BLX) Evet ben Bugs Bunny severim, şu yaşıma geldim hâlâ da oturup seyrederim, buna itirazı olanlar lütfen tek sıra olsunlar, çünkü bu zırh delici mermiler oldukça pahalı, fazla harcamak istemiyorum. Neyse, Bugs konusunu böylece kapatıp oyuna geçelim. Evet ne diyordum, bu oyun aslında oldukça iyi bir yapım olabilirmiş, tabii yapımcılar biraz daha uğraşmaktan kaçınmasalarmış. Fakat herşeye rağmen şu kesin ki bu oyunun detayına inebilmek için eşşek gibi güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak.

Dünya akıp geçiyor gözlerimin önünden...

Nations'ı ilk olarak Pentium 200 MMX işlemci, 64 MB RAM ve 4 MB Diamond Monster ekran kartı içeren bir sistemde çalıştırmıştım. Sonuçlar tam anlamıyla facia oldu, her ne kadar bu sistem belirtilen minimum özelliklere aşağı yukarı uysa da, oyun çalışmaktan başka bir şey yapmadı denebilir. Savaş alanında birden fazla uçak olduğunda sistem çökme noktasına kadar yavaşladı, grafikler ise Voodoo işlemciye rağmen düşük grafik hafıza nedeniyle berbat bir haldeydi. 8 bit renkler ve düşük poligon sayısı yüzünden ne uçaklar uçağa, ne de görsel efektler bir halta benziyordu. Sonra ki denemem ise çok daha güçlü bir sistemle oldu, P/3-500 işlemci, 128 MB RAM ve 32 MB TNT-2/M-64 grafik kartı takılı bir makinede oyunu tekrar oynadım. O zaman işin rengi değişti, dananın kuyruğu koptu, zurna zırt dedi, çanak çömlek patladı. Öncelikle Nations P3 işlemcilerin yüksek kapasitesinden faydalanabilmesi için hazırlanmış, bu yüzden bu tür bir işlemcide özellikle ışık efektleri çok daha mükemmel bir hal alıyor. Bunun yanısıra TNT 2 işlemcili ekran kartı 32 bit renk derinliği sağlayarak grafikleri çok daha inanılır bir hale getiriyor, günbatımı ve deniz neredeyse gerçek gibi görünüyor. Tabii grafik kartı oyunun yapısından kaynaklanan hatalara çözüm bulamıyor, mesela alçak seviyelerde uçarken yeryüzünü oluşturan kaplamalarda bazı abartı hatalar bulunuyor. Fakat patlamalar ve kurşunların hedefler üzerindeki etkileri gibi görsel efektler gerçekten çok güzel hazırlanmış, insana eski savaş belgesellerinden alınmış hissi veriyor. Uçakların çizimlerine gelince, avcı uçakları ve yer şekilleri gibi unsurlar oldukça detaylı çizilmişler, bir geminin üzerinden geçerken top bataryalarına dek herşeyi görebiliyorsunuz. Ancak kamyon ve trenler biraz fazla küçük, hedefi bulmak bazen çok zor oluyor.



Rüzgar kanatlarımın altından...

Nations tipik bir askeri uçuş simülasyonu sayılmaz, herşeyden önce bir ton askeri terimle kafanız karışmıyor. Tabii bunda kullandığınız uçakların İkinci Dünya Savaşı araçları olması da büyük rol oynuyor. Öncelikle etrafta Alman V-1 roketleri dışında güdümlü bir füze görmek mümkün değil, radarlar ise o dönemde henüz hafif avcı uçaklarına yerleştirilecek kadar ufalıp becerikli bir hâl almamış. Bu yüzden tüm güvenebileceğiniz gözleriniz ve uçuş beceriniz. Ancak tabii oyun size bu noktada birkaç şekilde yardımcı oluyor, mesela T tuşuna basarak uzaktaki düşmanları ekranda ikonlarla görebilirsiniz. Ayrıca makineli tüfek nişangâhınız dost bir uçağa yöneldiğinde beyaza dönüşerek sizi uyarıyor. M tuşuyla ekrana gelen harita ise yön bulmanıza çok yardımcı oluyor. Eh, sonuçta bu bir oyun ve böyle kolaylıklar bence gerçeklik duygusunu azaltmayıp aksine oyundan tad almanıza yardımcı oluyor. Aynı şekilde oyunda üç farklı zorluk seviyesi var, ilk seviyede cephane bol ve düşmanlar çantada keklik, ama eğer bu fazla kolay gelirse zorluk seviyesini yükseltebilirsiniz. Aynı durum uçuş dinamikleri için de geçerli, fakat orta gerçeklik seviyesinde bile uçuşlar bir kere işin özünü kaptınız mı oldukça kolay geçiyor.

Dünya uzakta, dünya önemsiz...

Bu oyunun grafikleri güzel ve oynanabilirliği çoğu insanı zorlamayacak seviyede, ancak maale-





sef hiç kusursuz sayılmaz. Öncelikle uçuş oyunlarının neredeyse tümünde olan senaryo eksikliği sorunu bu oyunda da mevcut. Oyunda Alman, Amerikan ve İngiliz taraflarında toplam 45 görev uçuyorsunuz, bu görevler 1941-45 arası çeşitli cephelerde geçiyor. Ne var ki görevleri bağlayan hemen hiçbir hikaye yok, insan kendini bir oyundan ziyade tarih dersindeymiş gibi hissediyor. Bu da atmosferi kötü yönde etkiliyor, nedir yani, bir uçuş oyununa basit bir hikaye oturtmak çok mu zor? Bu malesef programcıların tembelliğinden kaynaklanan bir şey, grafikler iyi oldu mu herşey tamam olmuş gibi davranıyorlar. Bunun dışındaki en büyük hatalardan biri de oyunun kontrolleri-nin tasarımı, sanki aslında sonradan hatırlanmış gibi joystick desteği neredeyse yok denecek şekilde eklenmiş. Öncelikle Force Feedback desteği yok, ama bundan daha önemlisi oyun içinde analog joystick için ince ayarlar yapmanız imkansız. Hatta göreve başladığınızda J tuşuna basmazsanız joystick devreye bile girmiyor, bu bir uçuş oyunu için büyük bir hata. Oyun sanki sadece klavye ile oynanmak için tasarlanmış, ama ne var ki bu şekilde doğru düzgün oynayabilmek çok zor. Bir diğer zayıf nokta da filonuzdaki diğer adamlarla olan iletişiminiz, verebileceğiniz sadece dört komut var, ve onlara da genellikle pek kimse uymuyor. Kanat adamı yapay zekası biraz fazla düşük, çoğu zaman tüm işi siz yapmak zorunda kalıyorsunuz, bu da pek hoş değil, özellikle kalabalık bir grubun ortasına düşmüşseniz. Yine de elemanlar iyi kötü çarpışıyorlar, ancak bu pırpırların huyundan mıdır nedir, savaşlar nispeten yavaş geçiyor.



Şimdi bulutların kucağında özgürüm...

Oyundaki görevlerin savaşın farklı yıllarında ve farklı cephelerde geçtiğini söylemiştim. Görevlerin bir kısmı Avrupa, bir kısmı da Afrika cephesinde geçiyor. Arada birkaç tane de Atlantik üzerinde geçen görev mevcut. Her görevde o dönem ve cepheye has uçakları kullanıyorsunuz, mesela Amerikalıların savaşın ilk dönemlerinde Afrika cephesine gönderdikleri hantal Curtiss P-40 birkaç görev boyunca sizin kahrınızı çekiyor. Öte yandan Alman tarafında oynarken savaşın sonuna doğru son bir ümitle cepheye sürülen Me-262 jet uçağını kullanma fırsatını buluyorsunuz. Haritalar gerçek dünyadan birebir aktarılmış, ancak yine de oyun dünyasının büyük bir kısmı, özellikle Güney Fransa, İngiltere ve Kuzey Afrika düz tepsi görünümünden kurtulamamış, halbuki buralar o kadar da düz alanlar değildir. Fakat özellikle okyanus kıyıları ve kanal sahilleri çok gerçekçi çizilmiş, buralardaki küçük balıkçı kasabaları bile binalarıyla mevcut. Hatta bir



görevde Paris üzerinde uçarken göğe yükselen Eiffel kulesini de görebiliyorsunuz, ancak zemin böylesine büyük bir şehrin binalarıyla doluyken işlemciniz de inceden su koyvermeye başlıyor. Bulutlar ve sis de unutulmamış, özellikle de o meşhur İngiliz sisi, bir defasında resmen ekran bembeyaz kesildi ve sisten kurtulabilmek için neredeyse yere değerek uçmak zorunda kaldım. Fırtına bulutları biraz köşeli görünüyor, fakat içlerine doğru yükselmeye başlayınca gerçekten de üç boyutlu olduklarını anlıyorsunuz. Yani oyun aslında çok detaylı düşünülmüş. Fakat bir çatışma esnasında tanık olduğum bir olay vardı ki, resmen "OHA!" tepkisini vermeye mecbur oldum. Nedir, nedir? Azzzzz sonraaa!!! Drrannkkk!!!

Şeytan ayrıntıda gizlidir...

Tam Manş üzerinde bir FW-190 ile "elim sende" oynuyorduk ki birden tuhaf bir vınlama sesi ortamı doldurdu. Önce anlam veremedim ve etrafı daha iyi görebilmek için hemen dış kamera açısına geçtim. Ve ne göreyim? Bir UFO benim uçağımın hemen yanında benimle beraber manevra yapmıyor mu? Birkaç saniye neredeyse dibimde uçan yuvarlak cisim daha sonra hızla uzaklaşıp kayboldu. Şimdi, bilenler bilir, İkinci Savaş yıllarında hemen her cephede pilotlar bu türden uçan araç raporlarını sık sık verirdi, özellikle de büyük çatışmaların olduğu bölgelerde bu esrarengiz ziyaretçiler çok sık gözükürdü. Herkes de "Foo Fighters" adı takılan bu araçları karşı tarafın gizli silahı sanıyordu. Ancak savaştan sonra kimsenin böyle araçlar yapmadığı ortaya çıktı ve tüm o raporlar UFO literatürüne geçti, hem de resmi olarak. Yani bir bilgisayar oyununda bu denli detaya giren adamlara bir an için de olsa saygı duymamak elde değil, sanırım aralarında UFO meraklıları da var, üstelik şu ufacık olay benim oyuna bakış açımı öyle değiştirdi ki anlatamam. Neyse, lafı uzatmayalım, tüm eksiklerine rağmen Nations kötü bir oyun sayılmaz, eğer güçlü bir sisteminiz varsa size ekran karşısında bir hayli vakit öldürtebilir, bir bakın derim.

Mad Dog

Alternatif	
World War II Fighters	
Sayı/Puan	Şubat 99 8/10
European Air War	
Sayı/Puan	Nisan 99 8/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Sisteminiz yeterince güçlüyse gözlerinizi bayram edecek demektir. Nations tüm hatalarına rağmen gerçekten güzel.

Ses ve Müzik
Ses efektleri vasat sayılır, sebebi de kokpiti dolduran yoğun motor gürültüsünün diğer her sese baskın çıkması.

Oynanabilirlik
Joystick ayarlarının ihmal edilmesi büyük hata, onun haricinde Nations her yetenekte oyuncuya hitap edebilen bir uçuş oyunu.

Atmosfer
Yine aynı sorun; ortada bir hikaye, bir senaryo mevcut değil. Ayrıca bazı görevler çok çabuk bitiveriyor.

LEVEL Notu %70

Bu oyuna bir senaryo eklense ve üzerinde biraz daha çalışılsa Hit bile olabilirdi. Ancak genel olarak ele alındığında vasatın çok üzerine çıkamıyor.

Minimum: Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Grafik Kartı
Önerilen: PentiumII 500, 128 MB RAM, 200 MB Harddisk Alanı, 16 MB 3D Grafik Kartı
Grafik desteği: Direct3D – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük
Multiplay: Internet üzerinden 16 kişi (herkesin CD'sinin olması lazım)
Extra: URGear hareket sensörü desteği

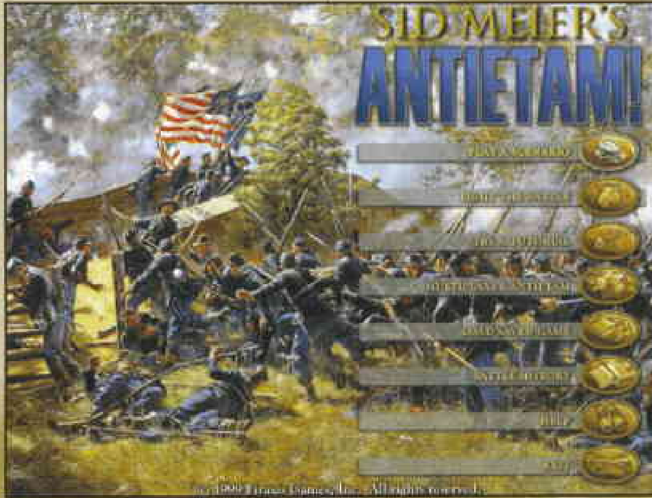


SID MEIER'S ANTIETAM

Antietam, Amerika iç savaşında bir dakika içinde 5000 insanın öldüğü en kanlı çarpışmadır

Yapım: Firaxis | **Dağıtım: Firaxis** | **Tür: Real Time Strateji** | **Web: www.firaxis.com**

Savaşın ne büyük bir facia olduğunu anlamak için savaşı yaşamak gerekmiyor. Akşamları haberlere kulak kabartıp bu gün hangi savaşta



kaç kişinin öldüğünü, kaç yüz bin insanın evsiz kaldığını, kaç yüz bin insanın açlık sınırında yaşadığını duyduğumuzda yaşadığımız için mutlu olabiliyoruz başkalarının acılarına üzülürken. Bazen biraz geriye bakıp geçmişten ders almak da aynı sonucu doğurabiliyor. Antietam gibi, bir dakika içinde beşbin insanın öldüğü bir savaşı inceledikçe savaştan da, dünyadan da, insanlardan da nefret edebiliyorsunuz.

Amerikan iç savaşının en kritik günlerinde, Antietam denilen bölgede, derin nehirler ve bir kaç küçük köprüyle çevrili bir alanda iki ordunun karşılaşması sonucu tam bir gün boyunca süren çatışmalarda ölen insanlar ve o gün Amerikanın ve dolayısıyla dünyanın geleceğini değiştirmişlerdi.

Tüm gün boyunca süren savaştı özelikle savaş alanının batı ve doğu kısımlarında yer alan iki koruluk arasında



geçen çarpışma esnasında, 100 metrelik açıklığı geçmeye çalışan beşbinden fazla asker bir dakika içinde dünya değiştirmiş ve bu tarihe bir rekor olarak geçmişti. İşte bu hata kabul etmemiş kritik savaşı konu alan Sid Meier, Gettysburg'dan sonra bir devam oyunu olarak hazırladığı Antietam'la strateji severleri bir kez daha kalplerinden vurmaya çalışıyor.



Gerçeğin Çekiciliği

Gettysburg, gerçekçiliği kullanıcı kolaylığı ile birleştiren, görünümü ve oynanışı ile de başarılı olan dikkat çekici bir çalışmaydı. Gettysburg'un başarısı üzerine Sid amcamızın devam oyunu niteliğindeki Antietam'ı hazırladığı anlaşılıyor ancak Antietam vasat bir devam oyunu olmaktan öte, Gettysburg'daki heyecanı yeniden yaşatan etkileyici bir oyun olarak görünüyor. Nereden mi vardık bu kanıya?



Gettysburg'la aynı oyun motoru üzerine kurulu olan Antietam grafikleri açısından birkaç sene eskide kalmış gibi görünüyor. Ama grafiklerin iki sene öncesine ait olması kötü göründükleri anlamına gelmiyor. Quake 2 motorunu kullanan Half Life'ın ve onun modlarının hatta görev paketlerinin hala en sevilerek oynanan oyunlar olması gibi, Gettysburg'un grafikleri de hala güzel ve oynanabilir görünüyor.

Antietam'ın eski motoru kullanıyor olmasının bir avantajı da, eski oyunun başarısı kanıtlanmış oyun sistemini de kullanabiliyor olmamızdır. Hala, kalabalık ordumuzu bir kaç mouse sürüklemesi ile hareket ettirebiliyoruz ve hala kalabalık ordumuz içinden istediğimiz birime kolayca ulaşabilmemizi sağlayan büyük ve okunaklı butonlarımız var. Bir de şöyle düşünün, Sid bu oyunda biraz daha gelişme yapsaydı, oyundaki bütün yazılar ve kontrol düğmeleri Operational Art of War serisindekilere benzeyebilirdi.

Grafiklerin Güzelliği

Grafikler ilk oyunla aynılarmış gibi görünseler de oyunda küçük de olsa geliştirmeler yapılmış elbette. Daha büyüyen savaş alanı aynı zamanda biraz daha dinamik hale getirilmiş. Pek çok farklı yer şeklinin bulunduğu haritalarda birimlerinizi nereden ne zaman geçireceğinizi dikkatlice





planlamanızın gerekeceğini de söylemeliyim. Zaten, gerçek hayattaki Antietam savaşı da büyük çoğunlukla hangi birimin ne zaman nerden geçmesi üzerine kurulu bir taktik sorundu çünkü onbinlerce askerin, bir kaç ufak köprüden geçmeye çalışması, köprüyü atış menziline almış rakip askerler için eğlenceli olsa da, köprüden geçmeye çalışanlar için yeterince büyük bir sorundu. Sizin de bütün oyun boyunca, askerlerinize köprüleri ele geçirmeye çalışacak ve elinizdeki köprüleri kaybetmemek için uğraşacaksınız.

Zaman kısıtlı görevlerden oluşan Antietam'da, size gösterilen bölgeyi belirlenen zaman içinde ele geçirmeniz gerekecek ancak siz hedefinizi ele geçirdikten sonra da oyun zamanı çalıştırmaya devam edeceğinden, bu kez de savunm'a yapmaya başlayacaksınız. Dolayısı ile taktiklerinizi belirlerken sadece saldırı üzerine değil, saldırıp hedefi ele geçirdiğinde muhtemelen çok bitkin ve harap düşecek birliklerinizle, hedeflerinizi hızlıca savunmaya alabilecek taktikler de uygulamak zorunda olduğunuzu unutmamalısınız. Mesela, bir hedefi toplar ve tüfeklerle iyice dövüp yumuşattıktan sonra süvarilerinize saldırı emri vermeden önce toplarınızı da harekete hazır hale getirip, hemen süvarilerinizin arkasından göndermek ve süvariler hedefi ele geçirir geçirmez, rakibin tekrar saldırmasına olanak vermeden arkadan gelen toplarla hedefte güçlü bir savunma bölgesi kurmak başarıya ulaşmak için iyi bir taktiktir. Ama bu oyunda deneyebileceğiniz ve başarıya ulaşabilecek daha pek çok taktik bulunduğundan her şey yine sizin generallik yeteneğinize kalmıştır.

Oyundaki olumlu bir gelişme de Gettysburg'daki şu sınır bozucu, "ama bu yapılmaz ki generalim." Mesajı ile ilgili. "Ben generalim, ne demek yapamam! Niye yapamıyorsunuz?" diye tepinmeniz için Sid oyun bazı eklemlerde bulunmuş ve artık adamlarınızın neyi neden yapamadıklarını da öğrenebiliyorsunuz. Boylece emirlerinizin uygulanmasını engelleyen nedenleri daha çabuk öğrenip, önlem alarak stratejinizin mahvolup gitmesini önleyebiliyorsunuz. Aynı şekilde bir saldırının ortasında bile bir biriminizi seçip onunla ilgili detaylı istatistiklere kolayca ulaşabiliyorsunuz. Birliğinizin kaç isabet kaydettiğini, kaç isabet aldığını görüp saldırınızın veya savunmanızın etkisi hakkında fikir sahibi olabiliyorsunuz. İsabet kaydetmekten çok isabet alan bir birliğinizin acilen siper alması gerektiğini de tabii ki buradan bana söyletmeyeceksiniz, değil mi?

İki oyun arasındaki belki de en büyük fark, Gettysburg'un üç günlük bir zaman dilimini, Antietam'ın ise sadece bir günü konu alması sayılabilir. Sabah 5:50'de



günün ilk ışıkları ile başlayan oyun 10 saat boyunca devam ediyor ve siz o günün her saniyesini canlı canlı yaşıyorsunuz. Elbette sadece bir gün süren bir oyunda yeni birlikler üretmek, rahat rahat takviye birlikler sevketmek gibi lükslerimiz olmadığından elinizdeki her bir askeri son derece cimrice kullanıyorsunuz ki bu kıstaslar oyuna ayrı bir heyecan katıyor. Yani, ekranda yere düşüp ölen her askerinizle birlikte siz de ölüyorsunuz. Gün içinde bazı takviyeler alıyorsunuz ama bunlar



Alternatif	
Gettysburg	
Sayı/Puan	İncelenmedi

ancak akşam saatlerine doğru savaş alanında olabiliyor.

Anneeee! Bitttiii!

Antietam, fazlasıyla Gettysburg'u hatırlatsa da bu onun için eksi değil artı bir puan alarak kabul edilebilir. Savaş alanındaki sesler, bağrış çağrış, patlamalar, geberen askerler, koşuşan atlar her şey yeterince yüksek bir atmosfer yaratıyor. Sid, bundan sonra bir Gettysburg klonu daha yapmayı planlıyorsa grafik motorunu biraz geliştirse iyi olur ama her zaman dediğim gibi, konu, oynanabilirlik ve sesler iyi olduğu sürece grafikler daima ikinci planda kalır. Hala eski Quake motorlarında yapılmış FPS modları oynadığımızı hatırlarsanız belki bana hak verirsiniz. Antietam'ı oynayın ve savaşmanın, öndeki askerlerin ölüp yerine yenilerinin geçtiği, sonra onlarında ölüp yerlerine yenilerinin geçtiği, durmaksızın karşılıklı ateş etmek demek olduğu klasik RTS'lere benzeyen eski günlerde ölmenin ve öldürmenin ne kadar ucuz olduğunu bir kez daha hatırlayın.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler
İki sene öncesinin grafiklerinde fazla bir gelişme yok ama hala güzel ve oynanışı yüksek görünüyor.

Ses ve Müzik
Amerikan iç savaşındaki marşlar her zaman yeterince gaza getirici olmuştur. Ancak seslerde ilk oyuna göre değişiklik yok.

Oynanabilirlik
Antietam'ı Gettysburg'un aynısı olmasına rağmen sevdiren ve kabul ettiren şey, oyun sisteminin kullanıcı kolaylığı sağlamasıdır.

Atmosfer
Oyuna konu olan savaş hakkında bilgi aramanıza neden olabilecek kadar sürükleyici bir atmosfer.

LEVEL Notu %83

Yanlış bir taktiğin beş on bin ölü anlamına geldiği günlerde geçen bir stratejinin tadını sonuna kadar çıkartıyor.

Minimum: Pentium 133, 32 MB Bellek, 70 MB Harddisk Alanı
Önerilen: Pentium 166, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı
Grafik Desteği: Software – Maksimum 800 x 600 çözünürlük
Multiplay: Heat.NET, Zone, Ağ, Modem üzerinden 8 kişi (herkese CD lazım)
Ekstra: Direct Sound 3D

CREATURES 3

İşte size tüm zamanların en zararsız (ve de yararsız) oyunlarından biri!

Yapım: Mindscape **Dağıtım: Mindscape** **Tür:Strateji** **Web: www.creatures3.com**



Mindscape'in Creatures 3'ü size hep istediğiniz ama yapamadığınız bir şeyi yapma imkanı veriyor! Bu bir çeşit hamamböceği besleme oyunu, üstelik çocuklar için değil. Sakın bu sözlerden oyunun çok kötü olduğu sonucu falan çıkarmayın, sadece ve tek kelimeyle, hayır iki kelimeyle bütünüyle gereksiz. Ama bir oyundan çıkar sağlamayı ummak gibi bencilliklerinizi yoksa yazının devamını da okuyun, ilginizi çekecek şeyler bulabilirsiniz. Ayrıca Creatures serisini bütün diğer bilgisayar oyunlarından ayıran bir özelliği var; üstün yapay zekası. Oyunda yaratıklarınız level atlamak, upgrade olmak gibi eşik atlayarak değil yavaş yavaş gelişiyorlar, öğrenerek ilerliyorlar.

Hamamböceği mi Kelebek mi?

Oyunun hikayesi azıcık absürd ama son derece yaratıcı: Bundan binyıl kadar önce Shee adındaki meraklı bir uzaylı bir takım genetik çalışmalar sonucu yeni bir tür yaratmıştır. Adlarına Norns dediği bu yaratıklar (bence kısaca hamamböceği de diyebilirdi) doğuştan zeki ve meraklı tiplerdir (tıpkı hamamböcekleri gibi). Sonra bir gün her nedense kaptan Shee Norn'larla paylaştığı uzay gemisini terk eder ve zavallı yaratıkçıklarımız yapayalnız kalırlar. Buna gönlü razı olmayan siz iyi yürekli oyuncular da bu noktada devreye girip dışardaki tehlikelere karşı savunmasız olan ve zaten topu topu yedi saatlik bir hayat süresine sahip (yoksa onları kelebeğe mi benzetseydim) Norn'ları himayeniz altına alıyorsunuz. Zaten oyuna devam ediyorsanız ve kendinize bunu neden yaptığınızı soruyorsanız büyük ihtimalle alacağınız cevap "ama onların bana ihtiyacı var!" gibi bir şey olacak. Ben bu soruyu kendime sorduğumdaysa aldığım cevap şuydu: "Sinan öyle istiyor, hrrr!"

Oyuna başlarken iki seçeneğiniz var (devam etmek ya da hemen vazgeçmek... demek istiyorum, demeyeceğim); bir dişi ve bir erkekten oluşan hazır bir Norn ailesi ya da sadece yumurtalar. Yani doğduğu andan itibaren sizin gözetiminizde hayata atılacak olan bebek Norn'lar. Bebek Norn'lara hayatın gerçeklerini öğretmek için yapmanız gereken şey şu; gidip çevredeki nesnelere tıklıyorsunuz ve bir konuşma balonu çıkmasını bekliyorsunuz. Bu, siz ve bebiş hamamböceği arasındaki en temel iletişim metodu. Ama bu işi sıkıcı buluyorsanız ve veletlerle uğraşamam diyorsanız onları öğrenme odasına (Learning Room diyorlar buna) da gönderebilirsiniz. Burda öğrenme makinasını (Learning Machine yani) Auto Teacher (bunun Türkçesi de otomatik öğretmen oluyor, ki hiç hoş değil) konumuna getirirseniz kuzucuklarınız sizi hiç yormadan konuşmayı öğreneceklerdir. Yeterince mürekkep yaladıklarına karar verdikleri zaman odayı terk edecekler ve aslında mesele burada başlayacak. Bundan sonra bütün böcekler gibi her buldukları deliğe girip her şeyi koklayarak (tam olarak yaptıkları şey bu olmasa da) çevrelerini tanımaya çalışacaklar. Bu arada yavaş yavaş yetişkinlerin dünyasıyla da tanışmaya ve tabii onlardan etkilenmeye başlayacaklar. Eğer ağzı bozuk bir nesil istemiyorsanız onları pis büyüklerden uzak tutmalısınız.

Bütün bunlar size de son günlerin en çok konuşulan oyunu haline gelen The Sims'i anımsatmıyor mu? Anımsatmalı, ama aralarında büyük benzerlikler kurmaya çalışmayın. Sadece bir canlının kendi gündelik hayatındaki etkinliklerinden sorumlu olmanız, yani iki oyunun mantığı benziyor birbirine. Onun dışında karşınıza çıkacak olan her şey pratikte çok farklı. Eh, sonuçta biri insan, biri Norn (yaratık ya da hamamböceği ya da kelebek ya da velet değil).

Çocuk Yetiştirme Sanatı

Oyunun iyi yanlarından biri her türlü ihtimale açık olması. Yani büyümekte olan Norn'unuzla yeterince ilgilenmeseniz de başının çaresine bakabiliyor, kendi kendine bir yol çiziyor. Gerçi başını belaya sokması, hatta feci bir şekilde ölmesi de mümkün ama o kadar da ihmalkar olmazsınız herhalde. Ancak amacınız onun sadece hayatta kalmasını değil, daha yetenekli, zeki, vatana gemiye hayırlı bir evlat olmasını da sağlamaksa ilgi göstermeniz gerekiyor. Gelişimine ne kadar katkıda bulunursanız Norn'unuz o kadar zeki oluyor. Çevredeki herhangi bir nesneyi kendi başına tanımasını beklemek yerine gidip ona bunun ne olduğunu söylerseniz kafasını çalıştırmasına yardım etmiş oluyorsunuz. Ama her söylediğinizi hemen anlamasını beklemeyin, bazı şeyleri defalarca açıklamazsanız anlamamakta direniyorlar.

Neyse ki bu şirin çocukluk evresi (yani yavru böcük olma hali) çok uzun değil, toplam hayatlarının ortalama bir saatini alacak. Bundan sonra bütün canlılar gibi üreme dürtüsüyle kendilerine bir eş arayacaklar. Ama çocuğumun kiminle olacağına ben karar veririm diyorsanız o eşi sizin seçme şansınız da var. İşte bu noktadan sonra sabrınızın sınır ayarlarıyla sakın oynamayın, bütün suç kalabalık ve geveze Norn ailenizde. Evet, bir anda çevrenizde bitmek tükenmek bilmeyen ihtiyaçları ve kapanmayan çeneleriyle, her şeye burnunu sokan bir grup Norn türeyecek (oyunda aile planlaması seçeneğinin olmaması çok kötü). Üstelik çevrede bir sürü tehlike var ve aileden biri her an kendini tehlikeye atabilir.

Oyun içindeki, yani gemi içindeki düşmanlarınız geminin farklı ortamlarında yaşayan diğer canlı türleri. Bunlar arasında çok çeşitli





Alternatif

The Sims

Sayı/Puan — Mart 2000 92/100

böcekler, piranhalar ve ölümcül bakteriler var. Ancak Norn'larınız için asıl tehlikeli olanlar kendileri gibi daha gelişmiş türler. Gemide sizinkilerden başka iki ayrı gelişkin ırk var; Ettin'ler ve Grendel'lar. Norn'lar hiçbir şekilde savaşmaya ya da zarar vermeye eğilimi olmayan, aşırı meraklarını bir yana bırakırsak hiçbir kötü huy taşımayan saf yaratıklar. Ama komşuları için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Grendel'lar Norn'larınızdan birini yakaladığında onu öldürene kadar hırpalamaya devam eden iğrenç yaratıklar. Bu yetmezmiş gibi yumurtalara karşı da son derece saldırgan tavırlar sergileyecekler. Yani, bir Grendel bir Norn yumurtasını gördüğü yerde yok eder önermesini unutmamanız gerekiyor. Dolayısıyla yumurtalarınızı Grendel'ların erişemeyeceği yerlerde, mesela kuluçka odasında (Incubation Room da denebilir) saklamaya dikkat edin.

Peki ne olacak? Kötü ruhlu Grendel'ların yaptıkları yanlarına kar mı kalacak? Tabii ki hayır! Tıpkı dünyadaki gibi Shee'nin gemisinde de ilahi adalet var. Ve bu gemideki adaletin adı Agent; Norn'larınızın savunmasını sağlamak için kullanabileceğiniz makinalar.

Nefs-i Müdaafa

Agent'ları ne kadar verimli kullanacağınız tamamen sizin yaratıcılığınıza kalmış. Çünkü bu makinaları farklı şekillerde bir araya getirdiğinizde farklı silahlara dönüşüyorlar. İsterseniz yakınlardaki bir Grendel'ın kokusunu alıp sizi uyaran bir dedektör yapabileceğiniz gibi yaralı Norn'larınızı derhal revire ışınlayan bir teleport aleti de üretebilirsiniz. Ama yaptığınız şeyler diş fırçalama makinası, yumurta kırma cihazı gibi hiçbir işe yaramayan şeyler olursa Creatures Developer's Program (bunu da kendiniz Türkçeleştirin) hizmetinizde. Burada kafanızı karıştıran kombinasyonlar yerine içinizdeki muciti heyecanlandıracak şeyler bulabilirsiniz. Ancak ürettiğiniz Agent'ları nerelere yerleştirdiğinize dikkat edin çünkü hem sevgili komşunuz Ettin'ler bunları çalmaya çok hevesli hem de doğru silahın doğru yerde bulunması gibi bir gerçeğiniz var. Gerçi Norn'larınız öyle ya da böyle ölüp gidecekler ama kısa hayatlarını olabildiğince güvende geçirmelerini sağlamak size bağlı.



Oyunun grafikleri oldukça detaylı ancak bu ilk bakışta her şeyin fazlasıyla birbirinin içine geçmiş görünmesine neden oluyor. Birbirinden farklı bir sürü animasyonun aynı anda çalıştığı bölümler önerilen konfigürasyona sahip bile olsa bilgisayarınızı biraz terletebilir. Arayüzü kavramak kolay, geminin farklı bölümlerini ziyaret ettikçe Norn'larınızı takip etmenizi kolaylaştıran sistem kullanışlı. Oyun içindeki her türlü nesneyi tanımlamak için başvurmanız gereken adres Agent Help. Bunun dışında daha önce de belirttiğimiz gibi bir nesneye tıkladığınızda hakkında detaylı açıklamaların yer aldığı bir balon belirecek. Bu bilgileri okuyun, ne de olsa başlangıçta siz de o gemide en az yavru Norn'larınız kadar yabancısınız. Bir de ekranın sağ kenarında bulunan üç düğme sürekli iş görecek. Bunlardan biri Norn'larınız hakkındaki bilgileri, biri seçenekleri, diğeri ise inventory'i gösteriyor.

Son Olarak...

Son olarak en başta da dediğim gibi Creatures 3 kesinlikle zararsız bir oyun, sizi çok fazla sinir edecek, heyecanlandıracak, korkutacak hiçbir yanı yok. Ama keşke gerçek bir çocuk oyunu olsaydı, yani daha az karmaşık bir oynanış, daha basit bağlantılar, daha kolay algılanabilir bir çevre; o zaman amacına ulaşmış bir oyun olurdu. Ya da Mindscape bunun tam tersi üzerinde dursaydı, yani gerçek bir yetişkin oyunu için çalışsaydı. Daha hareketli, hızlı bir oynanış, daha gelişmiş yaratıklar, daha zorlayıcı bir strateji öğesi, daha büyük bir gemi... Creatures 3 şimdiki haliyle ancak oyun oynamaya yeni başlayan yetişkinlere önerilebilir. Aslında onların sayısı da az değil. Her şeye rağmen iyi niyetli ve sabırlıysanız hepinize önerebilirim bu oyunu. Norn'larla tanışın, belki sizinkiler hamam böceğine benzemez!

Serpil Ulutürk

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Olması gerekenden daha fazla detay var gibi geldi bana; bu pek rastlanan bir şey değil.

Ses ve Müzik

Bir bebeğin sürekli mızmızlanmasına ne kadar katlanabilirsiniz? O kadar katlanabileceksiniz. Müzikse temaya göre fazla ağır.

Oynanabilirlik

Evet, tabii, oynanabilir bir oyun bu. Çocuklar için biraz karmaşık, yetişkinler için biraz basit olabilir ama herkes oynayabilir.

Atmosfer

Daha önce hiç uzay gemisinde bulunmadım ama burdakinden biraz daha farklı olduğuna neredeyse eminim.

LEVEL Notu %62

Ne saatlerce başından kalkamayacağınız kadar sürükleyici ne rüyalarınıza girecek kadar etkileyici ne de oynadığınız sırada kalbinizi yerinden oynatacak.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Grafik: Software – Maksimum 800 x 600 çözünürlük

Multiplay: Yok

Extra: DirectSound 3D



MOBILE 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Ne yağmur, ne çamur ne de kar...Hiçbiri durduramaz komandoyu (!??)

Yapım: Actualize **Dağıtım:** Magnetic Fields **Tür:** Yarış **Web:** www.rallychampionship.co.uk

Ne diye şaşırıyorsunuz? Askere gidiyoruz işte, ben ne dediğimi biliyor muyum sanki? Yazıdığım oyunun ralli olduğunun ben de farkındayım ama bir kez havaya girdim



mi, kurtulamazsınız benden!!! Şimdi okuyucu, omuzdan hiza alarak karşıma dizil bakayım. Çabuk, çabuk, çabuk!!! Artık evinde değilsin, o nazik bacaklarını çalıştır, kırıveririm yoksa. Bolüüüük, haz-rol!! Herkes mevcut mu çavuş? Tamam öyleyse, bugünkü eğitime başlayabiliriz. Konu: PC için nasıl mükemmel bir yarış oyunu yapılır?

Yaylaları Yurdumun

"Amiga ve Commodore zamanlarını hatırlar mısınız?" gibi bir girişle eski oyunlarla ilişikli bir yazıya başlayan yazarların size asıl demek istediği şudur: "Bakın, ben o kadar zamandır bu piyasadayım ki, daha hiçbiriniz portakal içinde mevcut değilken Joystick sallıyordum". Ne yalan söyliyeyim, ben de bu gruba dahilim. Ve bizim grubun çok iyi bildiği bir oyun vardır, herkesin yıllar boyunca oynadığı yegane yarış oyunu, taa ki Need for Speed gelene kadar tahtı elinden alınamayan: Lotus Esprit serisi. Bu seriden tam üç oyun çıkartan Magnetic Fields, Electronic Arts isimli dev gelip de pastayı lüpletene kadar bu işten bayağı ekmek yedi. Daha sonra ortamlardan kaybolan bu adamlar, gurur yapmışlar, ve tam iki sene boyunca oturup "Hani kovduğun fakir bir genç vardı" demelerine elverecek, en az NFS kadar kaliteli bir ralli oyunu hazırlamışlar. İşte Mobile 1 Rally Championship.

Esas olarak bir ralli simulasyonu RC. Ingiltere



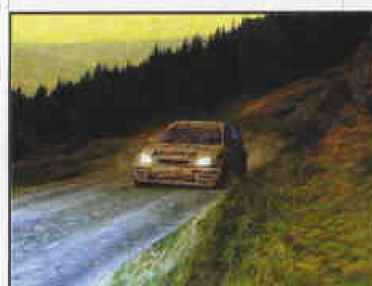
Ralli Şampiyonasına dahil olan altı rallideki toplam 36 pist, üzerindeki kayalara kadar oyuna aktarılmış. A5, A6, A7 ve rüya makinaları A8 olmak üzere dört kategoride yarışan 22 sedan türü araba da sürüşünüze amade. Bunların arasında Ford Puma, Renault Megane, Honda Civic ve Seat Ibiza gibi hergün trafikte gördüğümüz sedanlar bulunuyor. Tabii, bu araçlar öyle bir modifiye edilmişler ki, herhangi bir kapışma ortamında altınızda bunlardan birisi var ise, rakibiniz gaz pedalına dokunduğunda siz çoktan köye varmış olursunuz.

Ralli yarışlarının diğerlerinden farkı büyük ölçüde doğal bir ortamda, yol üstündeki kasisler, çamur birikintileri, bazen 180 dereceye varan virajlarla dolu pistlerde geçmesi. Uzunca süren yarışlar savrulma, devrilme, kopan parçalara alışmayı ve makine ile sürücünün gerçek anlamda bir bütün olmasını gerektirir. Rally Championship benim gördüğüm kadarıyla bu hissi tam anlamıyla yansıtıyor. Ki, öyle olmasaydı benim ilgimi çekmezdi çünkü yarış oyunları özellikle sevdiğim bir tür olmadığından çok iyi olmayanlarla pek fazla oyalanmam. Ama Rally Championship geçen ay benim en az 10 saatimi yemeyi başardı. Tabii bunda, en kısası 6, en uzunu 32 dakika süren pistlerin de payı yok değil.

Güce İnan Luke!

Başarılı her erkeğin ardında bir kadının olduğu gibi, başarılı her ralli sürücüsünün yanında da güvenilir bir co-pilot vardır. Son derece zorlu pistler boyunca sizi yönlendiren yardımcı pilotunuz, Rally Championship'te en büyük yardımcınız. Sürekli olarak yolun ilerisi hakkında bilgi veren co-pilot, gerçekten yarış sırasındaki atmosferi arttırıyor ve eğer siz de benim gibi gerçekçilikten yanaysanız, sağ alttaki haritayı ve ilerideki virajları ekranda gösteren okları kaldırıp sadece co-pilotunuza güvenir ve "gücü kullanırsınız".

Diyelim ki bu noktada ben si-





ze oyunun grafiklerinden dem vurmaya başladım. İşte o zaman tıkanırım, söyleyecek laf bulamam, kurur kalırım şuracıkta. Neden, çünkü Rally Championship bir yarış oyununda şimdiye kadar görülmüş en iyi grafiklere sahip.



Arabaların kaplamalarından pistlerin üzerindeki en ince detaya kadar herşey gerçek gibi. Güneşli bir havada yarıştığınızda, ağaçların arasından süzülen güneş ışığı gözünüzü alacak. Sisli bir havada, yağmur altında yarışırken ekranın dibine girip sileceklerinizin bozulmaması için dua edeceksiniz. Ve eğer oyunu kokpit görüntüsünden oynarsanız, şimdiye kadar hiçbir yarış oyununda hissetmediğiniz kadar kendinizi "orada" hissedeceksiniz. Takla attığınızda uçup giden kaporta parçaları, sola sürttüğünüzde kopan ayna, arkaya yapışan çamur kütleleri. Bu oyunun aşırı bir "gerçekçilik düşkünü" tasarımcının elinden geçtiği belli oluyor.

Denge... Denge İyidir...

Ralli yarışlarında ana fikir, sürekli olarak hareket halinde olmak için gaza köküne kadar basmak değildir. Eğer NFS alışkanlıklarınızı bu oyunda da kullanmaya çalışırsanız, ikinci pist sonunda elinizde direksiyon kös kös START noktasına geri dönersiniz. Rallide, ne zaman gaza yükleneceğinizi, ne zaman arkayı savuracağınızı ve hatta ne zaman duracağınızı hesaba katmanız lazım. Bu nedenle, Rally Championship'in çaylaklara yönelik bir oyun olduğunu söylemek ya-



lan olur. İlk birkaç denemenizde bitiş çizgisini görmeyi hayal dahi etmeyin. Bunun nedeni kimsenin sizi geçecek olması değil, yoo, bunun nedeni bitişe iki kilometre kala patlayan motorunuz, dağılan akslarınız olacak. Eğer yarışın başında gazı kökler, her virajda takla atar, önünüze çıkan her ağaca bodoslama dalarsanız hiçbir yarışı bitiremezsiniz. Hız ve güvenlik arasında denge kurmanız çok önemli, çünkü iki yarışta bir karşınıza gelen garaj ekranında size verilen tamir süresini aşarsanız, bu süre ceza olarak toplam yarış zamanınıza eklenir ki bu da yarışı baştan kaybetmeniz anlamına gelir. Özellikle tam bir "beygir gücü" canavarı olan A8 dört çeker sınıfı arabalar kendinizi kaybetmenize yol açabilir, dikkat derim.

Grafiklerden biraz daha bahsetmek istiyorum. Özellikle hava şartlarının oyuna görsel katkısı çok büyük. Mesela yağmur. Yavaşça başlayan yağmurun siz hızlandıkça ön camınıza hızla çarpmaya başladığını görecek, son sürat giderseniz tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi yukarıya doğru aktığını farkedeceksiniz. Araba modellerinin de hangi açıdan bakarsanız bakın, son derece gerçekçi göründüğünü söylemeliyim. Her yarışı bitirdiğinizde seyredebildiğiniz tekrarlar sırasında, arabanızı neredeyse mümkün olan her açıdan görebiliyorsunuz. Ve yarışın çekimini gelişmiş kes-kopyala-yapıştır seçenekleri sayesinde istediğiniz gibi editleyip, kendi yarış kliplerinizi oluşturabiliyorsunuz. Minik bir detay, ama mükemmelliğin bu detaylarda saklı olduğunu artık biliyorsunuz.

Bir Şey Duyuyorum Ama...

Rally Championship'in gerçekçilik, detay ve görsel mükemmelliğine ufak bir ekleme de ses cephesinden geliyor. Her arabanın kendine özgü motor seslerinin yanısıra, üzerinden geçtiğiniz yüzeyin toprak, şase veya buz kaplı olmasına bağlı olarak tekerleklerden çıkan sesler de yeterince gerçekçi. Bunlara ek olarak, çevresel sesler de atmosfere katkıda bulunuyor, yanlarından geçerken sizi alkışlayan ve resminizi çeken seyircileri bile duyabiliyorsunuz! Müzikler hakkında ise yorum yapmak istemiyorum, techno'dur, mutlaka seveni vardır diyorum.

Rally Championship'te yarışmak için dört seçeneğiniz var: British Mobile 1 Rally, A8 Rally, Time Trial ve Arcade. Bunlardan ilk ikisi 36 pistten oluşan büyük ralli müsabakaları, A8 rallisini açmak için İngiltere rallisini tamamlamış olmanız gerekiyor. Time Trial da klasik, her yarışta olan birisinin en iyi zaman rekorunu kırma zımbırtısı. Arcade ise, gerçek rallideki pistte tek başına yarışıp, doğa ve makine ile mücadele etme konseptinden hoşlanmayanlar için, bilgisayar rakiplerinin de katıldığı bir yarış tarzı söz konusu. Bu seçenekte Magnetic Fields kanımca Need for Speed fanlarına da hiyap edebilmeyi amaçlamış, ama kanımca çuvallamış. Neden diye soracak olursanız:

a – Ralli pistleri dardır, bu yollarda zaman zaman iki araba dahi yanyana gidemez. Durum böyle olunca, önünüzdeki arabayı geçebilmek için ya iki saat geniş bir yola gelmeyi beklemeniz gerekiyor, ya da "IE-EEHH! YETTİ GARİ!!!" diyip kendinizi soldaki yamaca tırmandırmaya çalışıyorsunuz ki bu hareketinizin sonucu genellikle kırılan bir aks ve gurur oluyor. Yani dostum; zordur bu yollar, geceleri eşkıya kollar...

b – Tamamen "solo" yarışmak üzerine kurulu olan bir ralli oyununda, böylesi "çoklu oyunlar"a girmeye çabalayan Magnetic Fields, ufak bir detayı atlamış: Yapay zeka. Bilgisayar rakipleriniz resmen odun gibi yarışıyor. Sizin arkada veya önde olmanız hiç farketmiyor, ne sizi engelleyip sıkıştırmaya çalışıyorlar, ne de "aman şuna yetişeyim de geçeyim" gibi bir dertleri var. Sabit bir hızla, sabit bir yörüngede seyirlerini sürdürüyorlar. PC oyunlarından hiç anlamayan güzel bir arkadaşımız dahi yemek arasında yaptığı bir yarışta en yakın rakibine altı dakika fark atınca bundan bahsetme gereği duydum.

c – Konu farktan açılmışken, ralli pistleri kapalı parkurlardan oluşmadığı ve rakipleriniz de odun olduğundan, yarış başladıktan iki dakika sonra herkesi geçmiş oluyorsunuz ve bir daha da tamponlarını görmüyorsunuz. Eee, ne anladım ben birlikte yarışmaktan?

Bu gereksiz yere uzamış açıklamadan da anlayacağınız üzere, Rally Championship'i adında belirtilen şekilde oynamak için alın, diğer rakipleri görmek için değil. Haaa, ama dersiniz ki benim evimde network'üm var, kablo netim var, o zaman karışmam. Bulun kendinize bir rakip yarışın. Eğer böyle bir şansınız yoksa dahi, ekranın ortadan ikiye bölünmesi suretiyle, veya dönüşümlü olarak tek bir bilgisayarda da arkadaşlarınızla yarışabilirsiniz.

Acı Tatlı Anılar

Ohö, oyunu o kadar övdükten sonra geldik dikene. Bu kadar güzel görünen bir oyunun sistem ihtiyaçlarının da ağır olacağı gerçeğine kendinizi hazırladığınızı varsayarak şunu söyleyebilirim: Rally Championship'i tam performansla ve zevk alarak oynamak istiyorsanız bir PIII 550 ve 32 MB belleğe sahip bir ekran kartınız olması lazım. Eğer grafik detaylarından biraz(bayağı) bir düşmeyi kabul ederseniz, emektar PentiumII 350'nizde de rahat rahat oynayabilirsiniz (ne günlere kaldık, PII'ye emektar haaa, vay be).

Uzun lafın kısası, Rally Championship, Need for Speed: Porsche çıkana kadar PC yarış oyunlarındaki tahtı ele geçirdi arkadaşlar. Bakalım gelecek ay NFS çıkınca neler olacak? Bu arada farkettiniz mi bilmiyorum,

Uzunca bir süre için Level'a yazdığım son inceleme olacak bu. Ne diyelim, yolumuz buraya kadarmış. Kendinize çok iyi bakın, hayatın sizi ezmesine asla izin vermeyin. Hoşçakalın...

Yaaaylalar yaylalaar...

Sinan Akkol

Alternatif

Colin McRae Rally
Sayı/Puan — Nisan 99 9/10

Boss Rally
Sayı/Puan — Eylül 99 6/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Muhteşem! Şu güneşe, şu pistlere, şu araba kaportalarına inanasım gelmiyor. Lotus'dan bu zamana çok şey değişti beyler.

Ses ve Müzik
Kuşlar, yağmur tıptıpları, bağrışan seyirciler, gecenin sessizliğini yırtan motor gümbürtüsü, cırcır böceği... Ama niye techno ? :(

Oynanabilirlik
Yeni başlayanlar inim inim inleyecek. Ama onları düşünen kim değil mi ya? Şaka yapıyorum, biraz alıştırma gerektiriyor, ama değiyor.

Atmosfer
Süper! Bir araba yarışının "atmosfer" kategorisinde benden bu kadar iyi not alabileceğine rüyamda görsem inanmazdım.

LEVEL Notu %92

İşte sizi uzunca bir süre hıza doyuracak mükemmel bir oyun. Mutlaka alın ve gerçek arabalarla, gerçek mekanlarda yarışın tadına varın.

Minimum: PentiumII 266, 64 MB Bellek, 20 MB Harddisk Alanı, 3DHızlandırıcı
Maksimum: PentiumIII 500, 128 MB Bellek, 650 MB Harddisk Alanı, 32 MB 3D Hızlandırıcı
Grafik Desteği: Direct 3D – Maksimum 1280 x 1024 çözünürlük
Multiplay: Modem, Internet, Ağ ve Aynı Bilgisayarda 6 kişiye kadar (herkese CD gerekiyor)
Ekstra: Force Feedback, EAX, Aureal 3D



JANE'S USAF

Savaşlar gelir, savaşlar geçer. Geriye ne kalır?

Yapımcı firma: Jane's **Dağıtım:** Electronic Arts **Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat **Tür:** Uçuş Simulasyonu **Web:** www.janes.ea.com

Zaman su gibi akar, hiç durmadan, geriye dönüp bakmadan yaşar gider insanoğlu. Bazen kafası kızar etrafındakilere, ya da korku alır



aklını, zihni iyice bulanır. Hatırlamaz olur geçmişte yenen naneleri, karıştırılan haltları. Öfke baldan tatlıdır ya hani, "Haydi" diye bağırır ayağa fırlayıp, "Haydi, gidelim ve yok edelim onları!..." Onlar dediği kimdir, hiç düşünür mü? Tabii ki hayır, öfke ve sağduyu asla bir arada barınamaz ki aynı kafatasının içinde, nasıl düşünsün adam akıllı uslu? Aslında bir an durup düşünse, "Yahu" diyecektir, "Bu adamlar da benim gibi etten kemikten insan, onlar da benim



gibi fani ölümlüler şu dünya denen handa biraz mola veren, ne halt etmeye gırtlağını sıkıyoruz birbirimizin? Neyi paylaşamıyoruz be adam? Manyak mıyız neyiz?..." Ekmek, hava ve sudur insanı yaşatan, ve biraz da anlayışla bir tutam sevgi. Ama bakın, benim son model tanklarım, uçaklarım, kimyasal silahlarım ve hatta nükleer savaş başlıklarım var! Ya elinizdeki herşeyi, buna hayatlarınız dahil, bana verin, ya da kökünüze kibrit suyu! Komik mi, değil mi bilemiyorum, bir Cro-Magnon adamı taş baltayı icad edip de bununla barışsever Neanderthal kabile reislerinin kafalarını kırmaya başladığından beri çok zaman geçti, çok şey değişti gibi duruyor. Ama benim durduğum yerden manzara pek öyle görünmüyor. Tabii, artık kafaları tek tek kırmak yerine birbirimizin tepesine atacak termonükleer bombalar yapıyoruz, bu çok daha kolay, ama tüm bu akıp geçen asırlar, girilen savaşlar, yığılan kemik dağları bizi mağara devrinden çok daha geriye taşıdı. Artık öldürdüğümüzü bile farketmeden öldürüyoruz.

Aman Tanrım, biz ne yaptık?!

Hiroşima'ya atom bombasını attığında Enola Gay adlı bombardıman uçağının pilotu bunu söyledi işte. Mantar bulutu tüm dehşetiyle göğe yükselmişti, bir zamanlar canlı insanların yaşadığı şehir artık huzursuz hayaletlere ve öldürücü radyasyona aitti. O zavallı adam bunun dehşetini farketmişti. Bombayı güpegündüz atmış, o koca uçak fazla hızlı olmadığından da çok uzaklaşamayıp yeryüzünü tırpanlayan Azrail'in kanadını hissetmişti. Doğrusu kendini yenilmez bir savaş tanrısı filan gibi hissetmediği çok açık, öyle olsa sonradan intihar etmezdi. Ama artık herşey daha da değişti, şimdi uçaklar çok hızlı ve etkili. Gece görünmeden geliyor, bombalarını tam hedefe bırakıyor, sonra da hayalet gibi ortadan kayboluyorlar. Peki pilotları ne hissediyor? Cevap vermesi pek zor değil, onlara brifingde insanları öldürdükleri falan söylenmiyor. Şu kadar kilo bombayı, şu ve şu hedeflere başarıyla attınız, düşman güçleri ağır kayıplar verdi. Yaklaşık böyle bir şey işte, mekanik çağın mekanik avcılarının mekanik duyguları var artık, bomba hedefe vurmuşsa kafalarda bir memnuniyet ışığı yanıyor, vurmamışsa daha fazla eğitim, daha yeni silahlar gerekiyor. Sonuç olarak ne mi oluyor? Esas işi askeri istihbarat olan bir



firma bilgisayar oyunları sektörüne girip bunların oyununu yapıyor, biz de ağzımız açık oynuyoruz. Babanıza gerçeği, size de şimdilik oyuncağı, eğer uslu çocuklar olursanız ileride size de gerçeklerini kullanma izni veririz.



Neden? Neden olmasın?!

Jane's aslında oldukça eski bir firmadır, yaptığı iş ise öncelikli olarak askeri istihbarat toplamaktır. Ancak gizli servisler gibi bu istihbaratı kendine saklamaz, kataloglar ve dosyalar halinde kamuya sunar. Tabii burada "kamu" sözüyle kastedilen kesim benim gibi çulsuzlar değil, daha ziyade bu bilgilerden fayda sağlayacak kişiler. Neyse, işte bu firma sayılar ve teknolojilerle o kadar haşır neşir ki, birgün kalkıp bilgisayar oyunları yapmaya karar verdiler, özellikle de çok gerçekçi askeri uçuş simülasyonları üretiyorlar. Neden askeri uçuş sim? Neden olmasın, etrafta bizim gibi bir yığın tatlısu pilotu ve güçlü bilgisayarlar varken bunu yapmamak enayilik olurdu. İşin doğrusu Jane's programcıları işlerini oldukça iyi yapıyorlar, o kadar iyi ki, genellikle çıkardıkları oyunları oynamak için birkaç askeri havacılık teriminden daha fazlasını bilmek gerekli. Nitekim en son oyunları olan USAF için de aynı durum geçerli, oyunun kutusundan çı-





kan minik broşür(!) birkaç yüz sayfa boyunca size bilmeniz gereken temel konulardan bahsediyor. Tabii burada kullanılan askeri terimleri anlamak başlı başına bir sorun, üstelik kitabın İngilizce olduğunu düşünürseniz ne demek istediğimi anlarsınız. Şurası bir gerçek ki Jane's programcıları neşeli ve eğlenceli Arcade oyunlar yapmakla hiç ilgilenmiyorlar, onların öncelik verdikleri konu oyunun mümkün olduğunca gerçeğine uygun olması. Eğer ciddi uçuş simülasyonlarından hoşlanıyorsanız bu iyi, ama JSTARS ya da LANTIRN neyin kısaltmasıdır bilmiyorsanız o zaman işiniz var demektir.



Ateşle ve unut...

Jane's USAF, adından da anlaşılacağı gibi ABD Hava Kuvvetleri'ni konu alan bir oyun, tabii kaçınılmaz olarak işin içinde bir miktar propaganda mevcut, ama pek o kadar abartılı sayılmaz. Oyun geçmişten Vietnam ve Çöl Fırtınası harekâtlarını konu alan iki seferberlik görevine sahip, gelecekte geçen iki de kurgusal savaş senaryosu var. Bu kurgusal senaryolardan biri USAF pilot eğitim programının bir parçası olan Operation Red Arrow, diğeri ise olası bir NATO-Rusya çatışmasını işleyen Operation Sleeping Giant,



yani Etiyopya'nın Hong Kong'u işgal etmesi gibi zorlama konular değil. Oyunda yer verilen uçaklar da yine USAF tarafından kullanılan modern tasarımlar, ayrıca bir de MiG-29 mevcut. Tabii bunlar oyuncu tarafından kullanılabilen araçlar, bunların dışında oyunda pek çok hava aracı var. Yapımcıların esas işi askeri istihbarat olduğundan gerekli verilere ulaşmaları hiç zor değil, tabii bunları oyuna yansıtmaları da, sonuç olarak karşımıza çıkan son derece gerçekçi bir "simülasyon". Tabii bu türe fazla alışkın olmayan potansiyel müşterileri ürkütmemek için oyuna son derece detaylı bir seçenekler menüsü dahil edilmiş, buradan



gerçeklik seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Ancak ne kadar sulandırsanız da, sonuçta bu tam anlamıyla profesyonel bir "oyun" olduğunu gizlemiyor, bunu uçak kokpitlerini gördüğünüz anda farkediyorsunuz.

Dön baba dönelim...

USAF gerçekçilik açısından oldukça güçlü bir oyun, uçuş modellerinden tutun da silah ateşleme koşullarına dek herşey gerçeğine mümkün oluğunca sadık kalınarak yapılmış. Ama tabii ki bu herşey demek değil, peki ses ve grafikler ne alemde? Doğrusu grafikler bir hayli göz alıcı, ancak sizin bu oyunu tüm görsel zerafeti içinde oynayabilmek için Pentium 3 sınıfı bir işlemciye, bol bol hafızaya ve deli bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Minimum sistem ihtiyaçlarını boşverin, madem savaşacaksınız o zaman barı gözünüz grafik görsün. Yazılım aslında P-3 işlemciler için optimize edilmiş ve grafik seviyesini köklediğinizde etraf gerçekten canlanıyor. Havaalanları boş ve yapay görünmüyor, şehirler ve arazi oldukça renkleniyor, tabii patlama ve ışık efektleri de öyle. Seslere gelince, 3D desteği dahil herşey mevcut, iş sizin sisteminizin gücüne kalmış. Ancak herşeye rağmen bence bu tür oyunlardaki en büyük eksiklik burada da pek aşılamamış, o da atmosferin yapaylığı. Demek istediğim, bir savaş pilotunun hayatı 24 saat sürer, ne zaman acilen göreve çıkacağı ya da akşam yemeğine dönüp dönmeyeceği pek belli değildir. Sirenler çalmaya başladığında kalbiniz çarparak kokpite tırmanıp havalanmak ve bilgisayarın başına oturup sırf canınız sıkıldığı için bir görev daha "uçmak" arasında dağlar kadar fark var. Birgün sanal ortamda



Alternatif
Flanker 2.0
Sayı/Puan — Ocak 2000 80/100

bu farkı kapatmayı başarabilirler mi? Bilemiyorum, ama eski tecrübelerin kalıntıları devamlı kafamda beliriyor, taklidi asla gerçeği gibi olamaz. Sonuç olarak USAF bu tarz oyunlar arasında en ciddiye alınması gereken yapımlardan biri, ancak bu oyunda iki hedefe bomba atıp vurulmadan dönünce kendinizi gerçek bir savaş pilotu sanmayın. Hayatın taklidini oynuyorsunuz, akşam yemeğinde eve dönebilme olasılığınız gerçeğinde olduğundan çok daha fazla.

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Pentium III işlemci kullanıyorsanız sonuçlardan memnun kalacaksınız, ortam benzerlerinden daha canlı tasarlanmış.

Ses ve Müzik
Müzikler hakkında söylenecek pek fazla bir şey yok, sesler ise bir uçaktan beklenebileceği gibi, motor gürültüsü ağırlıklı.

Oynanabilirlik
Kendinizi uçuş oyunlarında usta kabul ediyorsanız ve donanımınız güçlüyse sorun yok. Yeterli çeşitte araç ve bol bol görev var.

Atmosfer
Tarihi görevler ve mantıklı senaryolar var. Ama kafamı çevirince kanadımı değil, yan masadaki Sinan'ın suratını görüyorum.

LEVEL Notu %87

Usta bilgisayar pilotlarına göre yapılmış ciddi bir simülasyon, bol görev ve bir görev editörü mevcut.

Minimum: Pentium 200, 64 MB Bellek, 450 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Grafik Kartı
Önerilen: PentiumIII 450, 128 MB Bellek, 1.15 GB Harddisk Alanı, 16 MB 3D Grafik Kartı
Multiplay: Internet ve Ağ üzerinden 16, Jane's Combat.net üzerinden 32 kişi (CD gerekmiyor)
Grafik desteği: Direct3D ve Glide – Maksimum 1280 x 1024 çözünürlük
Extra: Yok



EXTREME BIKER

Tutku. 5 harf ve 5 bin anlam saklar içinde

Yapım: Deibus **Dağıtım:** Sierra **Tür:** Motocross **Web:** www.deibus.com



Şu ana kadar piyasaya çıkan (bence) en iyi motosiklet oyunuyla tanışın. Oyunumuzun annesi Deibus Studios olup, babası da Sierra'dır. Oyunumuz grafik ve ses bakımından eksiksiz eğitilip daha küçük yaştayken her türlü gerçekçiliği öğrenmiştir. Boy serpip büyüdüğünde de bilimum motosikleti, pisti, hareket imkanları ve diğer sayısız seçenekleriyle her motor oyuncusunun gözdesi olmuş, taliplerinin getirdiği lokum ve çikolatalarda ailesi koltuklara sığamaz olmuştur.

Eğer oyunun tüm ayrıntılarını bir kenara bırakır ve şöyle bir yukardan kuşbakışı bakarsanız, oyunun ne kadar geniş ve ne kadar seçenek dolu olduğunu göreceksiniz. Öncelikle diğer tüm oyunlardaki gibi ister açık arazide, ister kapalı mekanda yarışabiliyorsunuz. İsterseniz de uçsuz bucaksız bir mekanda bir motosikletten bekleyebileceğiniz her türlü artistik hareketi yapabiliyorsunuz. Motosikletin özellikleri sizin tercihinize göre ayarlanabilirken, hareketlerinizin güzelliğinden aldığınız puanlarla aletinizi geliştirebiliyorsunuz. Rakip sayısı ve zaman üç ayrı zorluk seviyesiyle birlikte sizin kontrolünüzde değiştirilebiliyor. Ayrıca multiplayer olarak internetten oynamak mümkün ve sürüsüne bereket pist ve motosikletin yanında oyunun sayfasından (www.deibus.com) yenilerini download etmeniz de mümkün. İlk bakışta, söyler misiniz bir motosiklet oyunundan daha fazla ne beklersiniz?



Bir çok bakımdan eksiksiz gözüküyor Extreme Biker ve gerçekten öyle de zaten. Deibus firmasının çalışanları gerçekten çok zorlu uğraşlar sonucu çok büyük bir ustanın çok harika bir motorla yapabileceği her türlü fantazeyi ekrana en gerçekçi şekilde yansıtmışlar. Pistleri en detayına kadar hazırlamışlar ve tüm fizik kanunları ele alınarak yapılabilecek her hareketi hesaplamışlar. Mesela diğer tüm oyunlarda, (özellikle çok doğal olarak araba oyunlarında olduğu gibi) araç ve sürücü tek bir obje değil. Araç ve sürücü iki ayrı nesne ve her ikisinin de kendine özgü fizik kanunları, denge yasaları var, ayrıca her ikisinin tüm özellikleri birbirini etkiler. Öte yandan bir motosikletten iki düşüşünüz asla aynı olmaz; hızınıza, yönünüze, o anki konumunuza ve havadan ne kadar yukarıda olduğunuza göre düşüş şekliniz ve düşeceğiniz yer değişir. İşte bu oyunda bunun gibi bir sürü hassas konu olabildiğince sağlam bir şekilde işlenmiş (mesela diğer tüm motor oyunlarında aracın yerle temas ettiği 3-4 nokta vardır, Extreme Biker'da ise bu sayı 20'den fazla ve bu da motordaki kontrolünüzün yetki alanının ne kadar geniş olduğunu gösteriyor). Ama bunu yaparken oyunun eğlencesini de kaçırmak istememişler ve her şeyi dengelemişler. Mesela oyunda motorun zarar görmesine ve sizin her hangi bir şekilde yaralanmanıza veya ölmenize imkan yok. (Gerçi bu Deibus stüdyolarında epey tartışılmış bir konu, ama adamlar en sonunda her şeyiyle gerçekçi bir simulasyonun bir çok oyuncuya itici geleceğine karar vermişler ve başladı mı bir iki hareketten sonra oyunun başından kalkıp giden bir kitle yaratmak istememişler.)



Motorun Üzerinde

Oyuna başladığınızda Single Player'da üç seçeneğiniz olduğunu göreceksiniz. Bunlardan Motocross'da ormandan, çamurlu alanlara, sıcak çöllerden tropik adalara, hatta cehennemdeki çukurlardan Paris'in çatılarınaa kadar 10 ayrı alanda; Supercross'da hayal edebileceğiniz en zor 7 kapali pistte yarışıyorsunuz ve Freestyle'de bir motorla aklınızdaki her fantaziyi uçsuz bucaksız geniş bir arzide gerçekleştiriyorsunuz. Her türlü rampa, çukur, tepe, engel ve hayalgücünüzle birlikte tabii. Hiç sınır yok. Motocross ve Supercross'da geçmeniz gereken rakiplerinizi yanında yaptığınız diğer hareketlerden de puan alıyorsunuz. Freestyle'de ise tek amacınız sizin belirlerdiğiniz bir sürede belli bir puana ulaşmak. Torunament'ta ise tüm türlerden ortaya karışık yapıyorsunuz. Her oyun stili practice ve race olmak üzere ikiye ayrı türe ayrılıyor. Practice'in farkı, yaptığınız puanların kayıda geçmemesi; çünkü normal modda (race) oynarken isteseniz de istemeseniz her yarıştan aldığınız tüm puanlar ve diğer istatiki bilgiler sizin oluşturduğunuz bir motor profiline kaydediliyor. Bir de Baja denilen bir oyun tipi var ki, bu modda harita içinde konmuş belli bayraklara sırayla gitmeniz gerekiyor (tabii ki diğer rakiplerden önce, ve bazı yerlerde-



ki bayraklara ulaşmak için epey maymunluk yapmanız gerekecek). Ayrıca her yarıştan önce zorluk seviyesini belirliyorsunuz. Bunlardan Newbie'de aracın havadaki kontolü tamamen bilgisayara ait, ki bu da hiç zevkli değil. Racer'da havadaki kontrol size ait, ama aracın momentum'u yok (böylece hareketleriniz ve dönmeleriniz kısmen kısıtlanıyor) ve inişlerde bilgisayar yardımcı oluyor. Extreme'de ise sadece siz ve motorunuz var, bilgisayar tamamen aradan çekiliyor ve sınırsız özgürlüğün tadını çıkartıyorsunuz (düşmezseniz tabii). Bunun haricinde bir de motorunuzun kapasitesini (125, 250, 500 cc) ve diğer bazı özelliklerini belirleyeceğiniz ekran var. Tur ve rakip sayısı, pist, süre gibi diğer ayarları da yaptıktan sonra oyuna geçiyorsunuz.



Şeytanla Tango Yaptınız Mı?

Oyunun en can alıcı kısmı hareketleri. İki tür yapabileceğiniz hareket var. Biri motorunuza yaptıracağınız dönme hareketleri, diğeri de motorun üzerinde sizin yapacağınız şaklabanlıklar. Oyunu yapan arkadaşlar, piyasayı şöyle bir araştırmışlar ve teoride bir motorsikletin havada her yöne doğru 360 derece döndürülebildiğini öğrenmişler (ama sadece teoride falan demeyin, yıllar önce fizikçiler bir sörf tahtasının 360 derece döndürülmesinin imkansız olduğunu söylüyorlardı, ama bunu hiç duymamış bazı sörfçüler, denediler ve başardılar; siz oyuna ismini veren ve ona danışılarak programlanan dünyanın en çılgın motorcusu Edgar Torronteras'ın neler yaptığını biliyor musunuz? (her ne kadar oyundaki hareketlerin 80% daha önce yapılan hareketler olsa da, geriye kalan bir hiç denenmemiş 20%'lik kesim var. İşte adamımız Edgar da, inanmazsınız oyun sayesinde bu hareketlerden bazılarını öğrenmiş!)). Bu yüzden oyunda, sizin ayarladığınız tuşlarla havada her türlü dönme haraketini yapmanız mümkün. Bir de ikinci hareket grubu var ki, oyun esas bundan oluşuyor diyebilirim. Oyunda iki tane A ve B tuşu var ve yön tuşlarının da yardımıyla aynı bir Street Fighter oyunundaki gibi çeşitli kombolar yapıyorsunuz.

Havadayken yaptığınız bu artistik hareketler size puan kazandırıyor (A, basit, B orta, A ve B'ye aynı anda basarak yaptıklarınız ise zor hareketler). Eğer bu artistik hareketleri yaparken, bisikletinizi aynı anda döndürmeyi de başarırsanız (tabii ki tüm bunları yaptıktan sonra yere inişiniz de düzgün olmalı, son anda düşerseniz hiç bir işe yaramaz) ekstra puanlar kazanabilirsiniz. İşte bu puanlar da, sizin sürücü kayıtlarınıza işleniyor ve puanlarla motorunuzun özelliklerini geliştiriyorsunuz (Eğer yeterince iyi olursanız 750 cc'lik bir motor bile kazanabilirsiniz!). Önemli olan diğer bir ayrıntı, bu A ve B tuşlarıyla yapılan hareketlerde, tam hareket sırasında ekrana dinamik denge kontrolünün gelmesi. Burada düşmemek için ekrandaki işareti ortada kalmaya zorlamalısınız, her hangi bir yöne doğru çok fazla giderse dengenizi kaybediyorsunuz (newbie zorluk seviyesinde bunlar otomatik oluyor).

İşte size bu hareketlerden bazıları:

- **Double Candy-Bar** : A&B, yukarı, sağ ‡ iki ayağınızı da fuel tankın oradan direksiyona kadar kaldırır. (ayrıcana bu hareket bizzat Edgar tarafından bulunmuştur)
- **Easy Boy** : A&B, aşağı, aşağı ‡ Ayaklarınızı fuel tanka kadar kaldırır ve iki kolunuzu da havada sallandırır (gerçek profesyonellerin bile yapmakta zorlandığı bir hareket)
- **Nothing** : B, aşağı, yukarı ‡ ayaklarınızı ve kollarınızı bıraktıktan sonra motora sırt üstü uzanırsınız.
- **Saran Wrap** : B, sol, yukarı ‡ sağ elinizi bırakır, sağ ayağınızı da havada sallar.
- **No Hands** : A, yukarı, sol ‡ Tüm zamanların en basit hareketi. Ellerinizi bırakır.

Alternatif

Motocross Madness

Sayı/Puan *Temmuz 98 8/10*

Bunların haricinde keşfedebileceğiniz birbiriyle çeşitli kombolar kurabileceğiniz bir sürü hareket var. Ayrıca oyunun diğer güzel kısmı bazı göz dolduran hareketlerinizi kolaylıkla kaydedip arkadaşlarınıza küçük dosyalar (50k-100k) halinde yollayabileceğiniz bir save ve replay sistemi yapmış olmaları.

Kısacası bu oyunda sınır yok. Yeter artık, yapılabilecek her şeyi yaptım, bu oyunda burada biter demenize imkan yok. Bir çok seçeneği ve imkanlarıyla, multiplayer desteğiyle de kesinlikle uzun, gerçekten uzun bir süre motor çılgınlarını oyalar.

Ve..

.... tutku 5 harftir belki, ama 4'ünde acı vardır (-DD)...

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

İyi, ama kuvvetli bir makineniz yoksa oyundan yeterince tat alamayabilirsiniz. Çözünürlüğü ve rakip sayısını düşürmek is-

Ses ve Müzik

Ne denebilir ki, her hangi bir kusura rastlamadım. Artistik hareketler sırasında sürücünün çıkardığı sesler çok tatlı yapılmış.

Oynanabilirlik

Üç ayrı zorluk seviyesine göre oynanabilirliği değişiyor. En zorunda, en gerçekçi ve en güzel! Kesinlikle oynanabilirlik açısından

Atmosfer

Gerçek bir motor kullanıyormuşcasına panik olabilir, ya da keyfini çıkartabilirsiniz. Ah bir de, monitörün tepesinde ergo-

LEVEL Notu %88

Motor tutkunları uzun süre dışarda gözükmeyecek gibi! Herşeyiyle tam bir motocross – artistik havada uçuş, yere düşüş simulasyonu.

Minimum: Pentium 233, 32 MB Bellek, 70 MB Harddisk Alanı, 4 MB 3D Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II-333, 96 MB bellek, 100 MB Harddisk, 16 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D – Maksimum 1200 x 1600 çözünürlük

Extra: EAX

F/A-18E SUPER HORNET

Uçmak ya da uçmamak...İşte bütün mesele...

Yapım: Digital Integration **Dağıtım:** Interplay **Tür:** Uçuş Simulasyonu **Web:** www.superhornet.com

- Şişşşt, Sinan olm?
- Evet? Size nasıl yardımcı olabilirim?
- Bırak şimdi geyiği, bu ne?
- Ne nedir sayın bayım?
- Olm bu ay bana üç oyun vermişsin...
- Eeee???
- Üçü de uçuş simulasyonu! Mahsus mu yapıyosun manyak?
- İyi ya, sen seversin işte. Uç uç yaz, uç uç yaz... Nihahaha...
- Sen iyice tuhaflaştın bu aralar, bari biri başka bişii olsaydı?
- Yok abi elimde oyun, canımı mı alıcan?
- Valla güzel bi alternatife benziyo, dur bi düşüneyim! Düşünürken bi yandan da gırtlağını sıkayım! Hırssss...
- Eöööö, bak eğer gırtlağımı sıkmayı bırakırsan söz önümüzdeki ay en baba oyunları sana vereceem... Hırkk...
- Çocuk mu kandırıyon, Önümüzdeki ay askerde olacaksın, seni şimdi halletmezsem memlekete büyük fenalık etmiş olurum! Mikrobik kişi, bulaşıcı şahsiyet seni!
- Hörrkk, hörrkk... Pırahh, vuracam şimdi kafana zumzuğu hal...Hırrkk...
- Almazlar ki seni hava kuvvetlerine de göresin elinin körünü bu yükseklik korkusuyla!... Aha bırahtım, ne halin varsa gör, devetabanı yaprağı seni!

Ver Yavrum Kendini To The Dark Side!

Uçuş ve yarış simülasyonları, bunlar bir yazarın en sık karşılaştığı iki vazgeçilmez oyun türüdür. Ve her ikisi de iş oturup yazmaya gelince tam bir karın ağrısıdır. Demek istediğim, çok nadir durumlar dışında her iki türde de herhangi bir konu felan pek bulunmaz, peki ne yazacaksınız? Grafiklerin ne kadar süper olduğunu mu? Yoksa fizik kurallarına ne denli uygun bir oyun olduğunu mu? Belki en iyisi işin kolayına kaçıp tüm sayfayı oyun menüleri ve tuşlarıyla doldurmaktır? Peki ya size verilen üç oyunun üçü de askeri uçuş simleri olursa o zaman ne



yaparsınız, ne halt edersiniz? Yazı işleri müdürünün gırtlağına pençelerinizi geçirmek için dayanılmaz bir arzu duymaz mısınız? Üç FRP, üç FPS ya da üç RTS olsa tamam, ama üç Sim! Ne konuları var ne de bir şey, bir de uzay simlerini beğenmezler, yahu en azından çoğunda iyi kötü bir senaryo ve hikaye var. Mesela TIE Fighter ya da X-Wing, yapıldı mı hocam öyle atmosfer sahibi, öyle sürükleyici bir askeri sim? Yok efendim, nerede? Eline bi görev senaryosu geçiren, bi de bi yerlerden maket uçak bulan herkes askeri sim yapıyo. Yahu ben bu oyunları mecbur olduğum için değil sevdiğim için oynuyorum, şunları biraz çekici, biraz sürükleyici yapsanız ölür



müsünüz?

Ver sen kendini ver, iyidir Dark Side iyiii!...

- Al yavrum, sana taş gibi F-18 yaptık, git bunla düşmanı bombala!
- Eeee? Sonra?
- Ne sonra, nasıl sonra? Sonrası vatanı kurtarmış olacaksın, bayrağımız şanla şerefle ve, ve, veeee...
- Ne diyon sen hocam? Benim Amerikalıya benzer bi halim var mı? Bu palavraları anca sizinkiler yutar.
- Fakat, fakat...
- Sus terbiyesiz adam, bi de oyun diye önüme ne koymuş, hale bak. Bıkmadınız mı "Kalleş Ruslar, Kahraman Amerikalılar" palavrasından be? Madem konu yok o zaman uzaylı felan katın oyunun içine siz de, eşşek sıpaları!
- Fakat biz oyun satıp ekmek parası kazanmak için...Sniff... Hüngür...
- Bak hâlâ duruyor! Yıkıl bre karşımdan gözüm görmesin! Senin ataların ekmeğe "bugu bıgı" derken biz dünyayı yönetiyoduk! Bu işlerin kitabını yazmışız, kime yutturuyosun sen? Cin olmadan şeytan çarpmaya çıkmış, düdük makarnası!

İmparatorluk içimde yanan özlemdir...

Hadi oyunda adam gibi bir konu ya da akıcı bir senaryo olmamasını bir kenara bıraktım, ve fakat gel gor ki bu tarz oyunların en önemli özelliği olan grafiklerde de burada eser yok. Oyunu çalıştırın, gördüğünüz manzara karşısında hayatınızdan tiksineceksiniz, bundan iki sene önce bile bu oyunun grafikleri vasat kalırdı. Yeryüzüne bakıyorsunuz dümdüz, ileride birşeyler var ama şehir mi yoksa ekrana kuş mu etmiş belli değil. Kul-



lanılan poligonların sayısı bir elin parmaklarını geçmez, hadi onu bıraktım kaplamalarda tek renk, var mı yok mu belli değil. Gerçeklik konusu ise içler acısı, 20 mm makineli top resmen elektrikli dikiş makinesi gibi çalışıyor. Bu oyunu görünce aklıma seneler önce Atari 800 üzerindeki bir başka F-18 oyunu geldi, ama bir farkla, o oyun daha iyiydi. Uzun lafın kısası, uzak durun, uyarmadı demeyin.

Mad Dog

Alternatif

Flanker 2.0

Sayı/Puan Ocak 2000 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Bu tür oyunların en göze batan yanı grafiklerin gözalıcı olmasıdır. Buradaki grafikler ise Nuh zamanından kalma gibi görünüyor.

Ses ve Müzik

Doğrusu hayatımda bu konuda bundan daha silik çok az oyun gördüm. Sesi kapatıp oynasanız da bir şey farketmez.

Oynanabilirlik

Yarım yamalak bir kokpit, karmaşık tuş dizilimi, ve tabii çok lazımmış gibi bolca askeri havacılık terimi.

Atmosfer

Ne, biri atmosfer mi dedi? Kim dedi? Sinan yoksa sen mi dedin? – Yok abi, ben demedim...

LEVEL Notu %40

Para ve zaman kaybı. Eğer ciddi askeri simleri seviyorsanız o zaman piyasa çok daha iyileriyle dolu.

Minimum: PentiumII 233, 64 MB Bellek, 260 MB Harddisk Alanı, 3D Hızlandırıcı
Önerilen: PentiumII 333, 128 MB Bellek, 260 MB Harddisk Alanı, 3D Hızlandırıcı
Grafik Desteği: Direct 3D – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük
Multiplay: Internet, Lan ve Seri Kablo – 24 kişi (1 CD yeterli)
Extra: Yok



DIRT TRACK RACING

Amerikan'nın belki de dünyanın en kirli araba yarışı çok hızlı bir şekilde PC'lere de girdi. Bu arabalara dikkat!

Yapım: Ratbag | **Dağıtım:** Wizardworks | **Tür:** Yarış | **Web:** www.ratbaggames.com

Amerika'nın en ünlü motorsporlarından biri olan Saturday Night Raicng için ne söylenebilir ki? Yaklaşık 5 milyon insan küçük ve yerel parkurlarda yazın ortasında güneşin göbeğinde bu yarışları bu hiç de güzel görünmeyen hatta çok kötü olan bu arabaların yarışını izliyorlar. Şu ana kadar özellikle bu yarışlarla ilgilenen firmalar olduysa da (Bayağı önceleri EA ve ABC) en kapsamlı olarak değinen Ratbag ortaya neredeyse mükemmel denilebilecek bir oyun ortaya çıkardı. Ama Dirt Track Racing aslında Online yarışçıların iştahını kabartabilecek bir oyun.

Quick Race, Multiplayer ve Career Mode olmak üzere üç tane yarış modu bulunan oyun TCP/IP veya LAN üzerinden 10 kişiye kadar oynanabiliyor. Beraberinde gelen Game Spy Lite ile oldukça zevkli ve çeşitli oyun seçeneklerine hızlı ve güvenli bir şekilde katılmak mümkün. Career Mod'da ise oyuna başlarken $1000'lık kredinize karşılık gelen bir araba seçerek yarışlara başlamanız gerekiyor. Oyunda fiyat ve özelliklerine göre üç farklı araba türü mevcut Stock (modifikasyon yapılmamış), Production Stock (500 Hp modifiyeli Stock arabalar) ve Late Models (profesyonel, 800 hp modifiyeli ve fiberglas kasalı arabalar). Tabii ki kullandığınız arabaya bağlı olarak girebileceğiniz seriler (oyunda toplam yerel, bölgesel ve ulusal olmak üzere toplam 12 seri bulunyuro) de değişiyor. Bu serilerin tümü oval, Tri Oval ve 8 şekillerindeki toplam 30 ayrı parkur üzerinde gerçekleştiriliyor.

Arabam uçar gider...

Bir simulasyondan beklenen herşeyi karşılayan oyunda kazalar ayrı bir önem taşıyor. Yapılan kazanın yeri ve şiddetine bağlı olarak çeşitli hasarlar alan arabanın gidişi de bu hasarlardan etkileniyor. Ama hasar olarak sadece belli bir kaç etki göze çarpıyor. Yani yapılan farklı kazalar sonucunda araba aynı görüntüye sahip olabiliyor. Bu nedenle meydana gelen hasarların her yarış sonrasında veya öncesinde onarılması gerekmekte. Eğer araba yarışa girmek için yeterli bulunmazsa yarışa sokulmaz. İçten görünüm modunda kokpit bir Dirt Track arabasından beklenebilecek her şeyi sunuyor. Normalde arabanın sadece rengini değiştirebilseniz dahi Internet bulunan 3. parti araçları kullanarak yeni dizaynlar oluşturabilir veya hazır olan bir arabayı yükleyebilirsiniz. Tabii ki eğer bir sponsor bulacak olursanız hem çok para kazanabilir hem de arabanızın görünümünü değiştirebilirsiniz. Sponsor sayısı ve kazanacağınız para tamamen yarışlarda gösterdiğiniz performansa bağlı. Eğer bir sponsor ile anlaşacak olursanız o seri boyunca başka



bir firma ile anlaşma yapmanız mümkün değil. Bunun haricinde araba üzerinde istenilen tüm değişikliklerin yapılması mümkün, her yarış öncesinde kendi kullanım özellikleriniz ve parkur özelliklerine göre araba üzerinde her türlü değişikliği yapabilir ve bu yaraları kaydederek ileride de kullanabilirsiniz. Oyunun buradaki bir eksiği acemi oyuncular için parkura özel ayarların bulunmaması sayılabilir. Yarışlarda çeşitli başarılar kazanarak aldığınız parayı kullanarak yeni bir araba alabilir, yeni serilere katılabiir, arabayı tamir veya en önemlisi Upgrade edebilirsiniz.

Oyun kullanımı kolay olan arayüzü ve üzerinde tüm materyallerin Render edildiği parkurlar ile yüksek kalitede görüntü sağlıyor. Motor sesleri özellikle gerçeğe çok yakın olan oyundaki eski modeller yeni modellere göre çok daha fazla ses çıkartıyorlar. Bu motor sesi ile elinizin altındaki gücü daha iyi anlıyor ve eksozdan gelen patlama veya geri tepme sesleri de oyun grafiğini tamamlayan etkenler. Desteklediği 3D Sound özelliği ve anonslar ile kendinizi bir yarış pistinin ortasında hissetmeniz mümkün.

Oynanabilirliği ise Dirt Track Racing'in bir numara olmasındaki en büyük etken. Daha önce de söylediğim gibi bir simulasyondan beklenen her şeyi yerine getiren oyun yapay zekası ile sizi bayağı bir zorlayacak. Bu oyunda araba tekniğini ve kendi sınırlarınızı keşfedecek, para kazanmak ve tabii ki daha da ileri gitmek için elinizden gelen her şeyi yapacaksınız.

Phantom



Alternatif

Powerslide

Sayı/Puan — *Mart 99 70/100*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Halen grafik hataları ve fiziksel hatalar mevcut olmasına rağmen yüksek kaliteli görüntü elde ediliyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri pek doyurucu olmasa da bu açık kaliteli bir Soundtrack ile kapatılmaya çalışılmış.

Oynanabilirlik

Devamlı etrafınızda dolaşıp sizi geçmeye çalışan rakipler ve gerçek parkurlar ile düşünmeye vakit bile kalmıyor.

Atmosfer

Zorluklarına göre ayrılan bölümleri kazanmak için daha fazla para kazanıp daha güçlü Jeep'ler almalısınız.

LEVEL Notu %85

Kendi türünde tek olan oyun sunduğu özellikler ile de kalitesini belli ediyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 266, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

3D Desteği: Direct3D, Glide – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: Var

PSX Versiyonu: Yok

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Şehir içinde uysal bir kedi edasıyla salınan Jeep'lerin bir de kendi yaşam ortamlarında nasıl kükrediklerine şahit olun!

Yapım: Ratbagg | **Dağıtım: Accolode** | **Tür: Yarış** | **Bilgi İçin: www.ratbaggames.com**

Özellikle son bir kaç yıl içerisinde ülke olarak Jeep'in varlığının bir kez daha keşfedilmesi ile beraber 2. dünya savaşından beri hurda olarak kullanılan Jeep'ler bir anda değerlendi ve hemen her marka iyi ya da kötü kendi Jeep modellerini üretmeye başladı. Özellikle kadın sürücülerin tarfikte kendilerini güvende hissetmek ve bir diğer kesiminde araba = kız, Jeep = Çok Kız mantığı ile hareket etmesinden dolayı bu araçlar aslında yapabileceklerinin sadece bir kısmını yerine getirebiliyorlar. İşte kendi türünde bir numara olan Test Drive Off-Road 3 ile piyasada bulunabilen bir çok model arabayı kendi anavatanları sayılabilecek parkurlarda kullanarak limitlerini zorlayabilirsiiniz. Oyunun slogaının dediği gibi: Yol yok, Kural Yok!





Test Drive Off-Road 3'de Arcade ve World Tour olmak üzere iki ayrı modda yarışabilmek mümkün. Ama bunlardan asıl önemli olanı World Tour. Çünkü Arcade modda yapabileceklerinizin sınırını World Tour belirliyor. Arcade'de ilk olarak belirli parkurlarda az sayıda araba arasından seçim yaparak yarışabilirsiniz. Bu sayılar World Tour'da kazanılan başarılara bağlı olarak değişebilir ve World Tour'da kullandığınız arabayı da Arcade'de kullanma imkanı sunar. Bunun size ekstra hiç bir ekstra getirisi olmayacaktır. Kazandıracağı maksimum şey parkurlarda tecrübe kazanmak ve arabaları tanımak olacaktır.



World Tour ise size başarınızı paraya çevirme imkanı sunar. World Tour her biri iki yada üç kupadan oluşan 3 ayrı bölüma ayrılır. Bu kupalar da yine kendi içlerinde iki ya da üç yarıştan oluşurlar. Rakiplerin yapay zekasına ve yarışlarda kazanılan paralara göre ayrılan bölümleri birinci (altın), ikinci (gümüş) veya üçüncü (bronz) olarak bitirecek olursanız sadece bir sonraki bölüma ulaşma imkanı elde etmekle kalmaz aynı zamanda Arcade modun imklanlarını da arttırabilirsiniz. Eğer tüm bölümleri tüm kupaları kazanırsanız geriye sadece bir tane büyük yarış kalır: Acıması olmayan World Tour Cup!

Tüm parkurlarda aşılması gereken zorlu tepeler olduğu göz önünde bulundurulursa sızı başarıya götürecek olan ipucu "Yokuş yukarı tırmanızken gazı devamlı pompalamak" olacaktır. Bu özellikle Low End olarak tanımlanan araçlrda çok işinize yarayacak bir yöntem.

Kullandığınız Arabayı Hak Edin!

World Tour'a başlamadan önce ilk olarak size verilen 30000 kredi dahilinde bir Jeep almalısınız. Bunlar arasında ilk göze çarpan tabii ki AM General'in Hummer ve bir kaç farklı modeli. Oyunda Hummer'da dahil olmak üzere Dodge, Ram, Dodge T-Rex, ford Explorer, Isuzu VehiCross, Jeep, Wrangler V8, Chenowth Desert Patrol... olmak üzere toplam 27 Off Road aracı lisanslı olarak kullanılmış. Bunları kullanabilmek için ilk olarak haketmelisiniz. Kazandığınız paraya bağlı olarak garajınızı genişletebilir ve Upgrade seçeneklerini kullanarak da her parkur için uygun özelliklere sahip araçlar oluşturabilirsiniz. Daha sonra bu araçların motorları, lastikleri, süspensiyon ve bir kaç özel modifikasyonu satın alarak uygulayabilir ve bu sayede parkurlara göre performansını belirleyebilirsiniz.

Geliştirilen yeni fizik modeli ile 3D Driving Engine her arabanın ve parkurların kendisine has özelliklerini en iyi şekilde yansıtıyor. Oyunda Barmond, Black Forest, New York gibi gerçek Off-Road pistleri hız, süspansiyon gibi çeşitli özellikleri göz önünde bulundurularak oyuna eklenmişler. Oyunda kullanılan Branching Technology ile bitişe farklı yollardan ulaşmak mümkün. Bunun harıcınde geliştirilmiş 3D Engine'de parkur içine yerleştirilen kırılabilir nesneler ile oyuna daha gerçekçi bir hava ve hareket katılmaya çalışılmış.

Oyun ses efektler açısında pek iç açıcı olmasa da (tipik motor, gürleme ve kayma sesleri olmasına rağmen, mesela kar gibi farklı yüzeyelere ait özel sesler mevcut değil) kullanılan lisanslı özel parçalar (Blink 182, Girls Against Boys, Incubus ve desert Boy) ile kendine çok iyi bir Soundtrack oluşturmuş. Oyunun şu an için tek eksiği gerek tek bilgisayar üzerinde ekranı bölerek gerek ağ veya Internet üzerinden Multiplayer olarak oynanamıyor olması.

Phantom

Alternatif	
Hard Truck Racing	
Sayı/Puan	Kasım 99 7/10
Test Drive Off Road	
Sayı/Puan	Temmuz 97 4/5

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Mükemmel denecek kadar gerçekçi parkurlar ve tamamen Render edilmiş nesneler ile yüksek kalteli.

Ses ve Müzik
3D Sound desteği ve gerçek sesler ile bilgisayar başında olduğunuzu unutacaksınız

Oynanabilirlik
Özellikle Force Feedback Joystick'iginiz varsa söyleyecek daha fazla bir şey bulamıyorum

Atmosfer
Kolay hiç bir yarış yok ve tüm rakipleriniz sizi pist dışına atmak için uğraşıyorlar. Tecrübe gerekli.

LEVEL Notu %75

Aldığı paranın fazlasını hakeden bu oyunu oynamadan araba yarışı oynuyorum demeyiz.

Minimum: Pentium 200, 32MB
Önerilen: Pentium 266, 32 MB
3D Desteği: Direct X uyumlu 3D
Hızlandırıcılar:
Multiplay: Var (10)
PSX Versiyonu: Yok



GRAND PRIX WORLD

Kendi Formula 1 yarış takımınızı yönetmenin ve para kazanarak başarılara koşmanın zevkini çıkartın.

Yapım: Microprose **Dağıtım:** Hasbro **Türkiye Distribütörü:** Intertoy **Tür:** F1 Menejerliği **Web:** www.microprose.com

Türkiye'de NTV'nin verdiği destek ile son senelerde oldukça ilgi görmeye başlayan Formula 1 yarışları dünyanın en yüksek bütçesine sahip sporlardan biri. Teknoloji savaşı olarak nitelendirilen bu Formula 1'in 2000 sezonu 10 Mart hafta sonu Avustralya'da çok hızlı bir şekilde başladı. BMW, Jaguar gibi yeni takımların da katılması ve gerçekleşen bir çok transfer ile çok daha fazla heyecanlı olması beklenen Formula 1 senenin ilk yarışında seyredenleri hayal kırıklığına uğrattı. Geçen sene firmalar şampiyonluğunu kılpayı kaçıran McLaren yarışı daha başında terk etmek zorunda kalırken, Ferrari'ye birinciliği kendi elleri ile hediye etti. İşte Microprose dünyada bu kadar ilgi gören bir sporu sanal aleme aktararak Internet'te kendi sanal Formula dünyasının oluşmasına neden oldu.



Bir Formula 1 Manager türünde olan Grand Prix World 1998 sezonu üzerine kurulu. Bu oyunda Stewart, Prost, Ferrari gibi toplam 11 takımdan birini seçerek onların yönetimini üstlenebilirsiniz. Internet üzerinde bulunan eklentileri kullanarak mesela Williams takımını BMW olarak güncelleyebilirsiniz. Burada önemli olan sezona ne kadar para ile başlamış olmak veya kimlerle çalışıyor olmak değil, önemli olan takımınızın kazanazağı başarılardır. Tüm takımlar, sürücüler ve firmalar şampiyonluğunu kazanmak ister ama Minardi ve Tyrell için alınacak bir puan bile çok önemlidir.



Takım Yöneticisi olarak her şey sizin elinize bakıyor. Mekanikerleri, sürücüleri ve geliştiricileri ile tamamiyle sizin emrinize verilen takımın tüm hareketlerinden siz sorumlusunuz. Takımla ilgili tüm bilgileri mühendislik, ticari ve yarış ekranı üzerinde görebilir ve gerekli olan tüm işlemleri yine bu ekranlar üzerinden kendiniz yerine getirmelisiniz. Enginnering ekranını kullanarak araba ile ilgili tüm ayarları yapabilir ve paranız doğrultusunda Ar-Ge çalışmalarını gerçekleştirebilirsiniz. Ticari ekranı kullanarak sponsorluk anlaşmaları üzerinde çalışabilir, gelir ve gider hesaplarını tutabilirsiniz. Bir çok sözleşeminin 98 sonuna kadar geçerli olduğu göz öngünde bulundurulursa takım ekranını kullanarak 99 sezonunda daha başarılı olmak için başarılı insanları kendi grubunuza katabilirsiniz.



Formula 1 Ateşinde Yanın!

Aslında ilginilmesi gereken o kadar çok ayrıntı ve geçilmesi gereken o kadar çok aşama var ki Grand Prix World bunların gereksiz olanlarını oyunda kullanmamış. Bir çok gerçek teknik ayrıntı gizlenmiş olmasına rağmen öğrenme aşaması oldukça zorlu. Başarılı olmak için ilk olarak Formula 1 kurallarını ve mantığını oturtmuş olmanız gerekli. Oğrenmeye ana pencerede bulunan F1 ekranından başlayabilirsiniz. Oyun içinde bulunan kanat açıları, tekerlek türleri ve bu tür genel ayarları kullanarak arabadan maksimum performans olabilirsiniz. Turn bazlı olan oyuna yarış hafta sonu ile başlıyorsunuz. Sıralama turlarında ve yarış esnasındaki tüm işlemleri dörde bölünen ekran üzerinden yerine getirebilirsiniz. TV bölümü üzerinde parkura yerleştirilen kameraları manuel olarak değiştirerek istediğiniz yeri görüntüleyebilirsiniz. Harita üzerinde o an için pistte bulunan tüm arabaların yerlerini görebilir ve arabalar veya yarış ile ilgili tüm bilgilere ulaşabilirsiniz. Araba içi görünüm ve spiker bulunmayan oyunda bu sayede Pit havası yaratılmış. Pit'te bulunan ekranları kullanarak veya telsiz görüşmeleri yaparak sürücünüzün ne durumda olduğunu takip edebilir veya yapması gerekenleri bildirebilirsiniz.

Grand Prix World oldukça kaliteli olanTv görünümü ve 3d olarak modellenen arabalar ile kaliteli bir görünüm sağlıyor. Kameraların arasının açık olması bazen yarışı zora sokarken bir bölüm zamanlama saatinin eksikliği hissediliyor. Profesyonel olarak hazırlanmış oyunun menü arka planı ve seslerinin korkutucu oldukları söylenebilir. Ama çok net ve kullanımı kolay olan yarış ekranı ve sesler ile oyun sıkmayan çok heyecanlı bir hava kazanıyor.

Phantom

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Menü ekranı korkutucu olsa da kullanımı çok kolay olan yarış ekranı ve D3D desteği oyunu zevkli hale getiriyor.

Ses ve Müzik

Özellikle yarış ekranındaki araba ve telsiz görüşmeleri çok kaliteli.

Oynanabilirlik

Pit'te tüm bilgilerin elinizin altında olması ve emirlerinizin anında yerine gelmesi ile patron benim havasına kapılabilirsiniz.

Atmosfer

Aşırı ayrıntıya kaçan ayarların gizlenmiş olmasına rağmen başarılı olmak için yine de teknik bilgi ve tecrübeye ihtiyacınız olacak.

LEVEL Notu %80

Şunu anladım ki Formula 1 de yönetici olmak en az sürücü olmak kadar zor ve heyacanlıymış.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Önerilen: Pentium II 300, 64 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı

3D Desteği: Software ve D3D – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: Yok

PSX Versiyonu: Yok

KISA KISA

İşte bu ay eleğin üstünde kalan taşlar. Aman dikkatli olun, uzak durun.

Extreme Paintbrawl 2

Firma: Bu Piyasadan Koşarak Uzaklaşasıcalar Software
Tür: Sinir Krizi Geçirtmece
Level Puanı: 0

Bilgisayarda oyun oynamanın en zevkli yanı belki de gerçekte yapamayacağınız bazı şeyleri hiç bir risk altına girmeden tecrübe edebilme şansıdır. Bir haftadır Internet ve Network üzerinden dergice deliler gibi oynadığımız Half-Life Counter Strike ile gerçeğini asla yaşayamayacağımız bir terörist-antiterörist savaşın içine dalıyoruz. Bir hayli gelişmiş olan oyun sitemi sayesinde oynamaktan zevk alıyoruz. Görevleri başardıkça para kazanıp yeni silahlar alıyoruz yeni silahlar aldıkça yeni taktikler uyguluyoruz. Elimizde dandirik bir tabancayla içi terörist dolu bir hangara son hızla girip, teröristlere nişan alma fırsatı bile vermeden kafalarına birer kurşun sıkıyoruz veya para kazanıp pahalı silahlar tüfekler zırhlar alınca uzakta pusuya yatıp pahalı dürbünlü tüfeklerimizle tepeliyoruz zavallıları. Oyun çok zevkli ve teknolojisi nispeten eskimiş de olsa heyecanla oynattırabiliyor kendisini.

Bu arada bir parantez açıp size bilmediğiniz bir özelliğimden bahsetme zamanı geldi belki de. Biliyorum hepiniz şaşıracaksınız ama bir zamanlar Paintball hakemiydim. Yanlış okumadınız. Arkadaşlarımızın kurduğu bir turizm şirketinde, rica üzerine birkaç ay Paintball hakemliği de yapmıştım. Exreme Paintbrawl oyununu görünce bu yüzden biraz heycanlanmıştım. Oyunun CD'si üzerindeki screenshotlarda da grafikleri güzel görünüyordu. Paintball'un takım çalışması üzerine kurulu oyun zevkini bilgisayarda da yaşayabileceği düşünmüştüm ama oyunu yükledikten sonra tam anlamıyla hayal kırıklığına uğradım. Yazının başında Counter Strike'dan bahsetme nedenim de aslında buydu. Counter Strike'da da nispeten eski bir teknoloji kullanılmıştı ama oyun hala zevkten çıldırtabiliyordu insanı. Aynı şekilde artık eskimiş sayılan grafik ve oyun sistemleri üretilmiş olan Paintbrawl'ın ise insanı zevkten değil sinirden çıldırttığını gördüğümde bu oyunun Kısa Kısa'lar tarihindeki en berbat oyun seçilmesine karar verdim. Almayın, uzak durun.



Tonka Construction 2

Firma: Umursamıyorum
Tür: First Person Shooter
Level Puanı: 48

Bu aralar, inşaat makineleri üzerine sevimli oyunların adı ardına yapılmaya başlandığına şahit oluyorum ve bu durumun da Dune 2'den sonra patlayıveren RTS fırtınasına veya Lara'dan sonra türeyen 3D aksiyonlar vakasına dönmesinden korkuyorum. Çünkü bu oyunlar harbiden eğienceli olabiliyor. Bu durum belki de biz erkeklerin, kendimizden büyük, güçlü şeylere hükmetme arzusuna sahip olmamızdan kaynaklanıyor olabilir. Yani bir hatun bu inşaat makinesi kullanma oyunlarından bizim aldığımız kadar zevk almayacaktır muhtemelen. Neyse, yeni bir kadınlar şunu yapar erkekler şunu yapar polemiğine girmeden oyunumuza dönelim.



Tonka Construction 2 ile, kendinize onlarca farklı yöntem ile istediğiniz gibi bir bina kuruyorsunuz. Binanınızı kurmaya başlamadan önce arsanın üzerindeki eski binayı ortadan kaldırmalı ve bir temel çukuru kazmalısınız. Binayı ortadan kaldırmak için elinizde pek çok yol var. Dinamitler misiniz, buldozerlerle veya demir toplarla binayı dağıtır mısınız? Artı size kalmış. Sonra binanızı kurmaya sıra geliyor ki, hemen hemen hiç bir sınırınız yok. Atmosferin dışına kadar yükselen bir gökdelen veya küçük şirin, pembe panjurlu bir ev. Hepsi sizin fantezilerinize kalmış. Ama ne yazık ki sadece o kadar. Oyunun size sunduğu başka bir şey yok. Yani yaptığınız binayı neden yaptığınıza dair bir fikriniz olmadığı gibi zaten binayı yaparken de kimse çıkıp da sen bu binayı hangi parayla yapıyon, kimden izin aldın, ne alaka? gibi sorular falan da sormuyor. Canınızın istediği heryere dalabiliyorsunuz, sadece caddelerde dolaşan şişman kedileri ezemiyorsunuz. Neyse, oyun fena değil ama iki saat oynadıktan sonra da bayar. Arkadaşınızın evinde falan görürseniz bir bakın ama gidip de özel olarak bu oyunu almanızı tavsiye et-mi-yo-rum. Söylemedi demeyin.



STEPHEN KING'S F13

Firma: Interplay (ne yazık ki)
Tür: Oyun Şeklinde Duvar Resimleri
Level Puanı: 43

1991'de liseden iki arkadaşımla, Mesut ve Özgür'le birlikte, Beyoğlu'ndaki Sinepop'da gösterilen Stephen King'in Hayvan Mezarlığı filmine girmiştik. Aslında olay biraz katakulli içeriyordu çünkü sevgili Özgür Jaws III filmini seyrettikten sonra bir daha korku filmine girmeyeceği yeminini etmişti. O yüzden Hayvan Mezarlığına gelmek istemiyordu. Ama biz de Mesut'la kafaya koymuştuk, adamı bir korku filmine sokacaktık. nadığı o zamanki Dünya sinemasına ise bir hayli yol vardı. Bab'da bir kaç şey atıştırdıktan sonra filme girmek üzere dışarı çıktığımızda hem yağmuru hem de kalabalığı bahane ederek hemen yanımızdaki sinemaya girmeyi Hayvan Mezarlığını seyretmeyi teklif ettik Özgür'e. Özgür on dakika içinde isteğimize teslim oldu ve bizimle birlikte Hayvan Mezarlığına girdi. Ancak daha filmin ilk korkunç sahnesinde (ağacın üzerine kedinin zıpladığı



O dönemde gösterilen bir komedi filmine gireceğimizi söyleyerek, Cuma günü okul çıkışında taa Yeşilköy'den Beyoğlu'na gitmiştik Özgür'le birlikte. O dönemde Beyoğlu İstiklal caddesi gerçek anlamda bir caddeydi ve içinden otomobiller, otobüsler falan da geçebiliyordu. Yayalar ise yolun iki yanındaki dar kaldırımlarda birbirlerini ezerek yürüyebiliyorlardı. O gün bizim şansımıza yağmur da yağıyordu ve Mesut'la yaptığımız plana dayanarak, Bab isimli restoranda (Hayvan Mezarlığının oynadığı sinemanın yanındaki restoran) bir şeyler yemek bahanesi ile dolmuştan erken inmiştik. Gireceğimizi söylediğimiz komedi filminin oy-

sahne) Sevgili Özgür bir çığlık attı filme ara verilene kadar bir daha gözünü açmadı. Ara verilince de filmden çıkıp bizi dışarıda bekledi. Neyse, bu oyunu görünce aklıma bu anım geldi. Oyun (aslında oyun bile değil, ekran koruyucu ve Windows arkaalanlarını CD'ye koyup oyun diye yutturmaya çalışıyorlar) hakkında söyleceğim tek söz ise, uzak durunuz olacaktır. Sevgili Mesut ve Özgür'e selamlar.



M25 Racer

Firma: Neden merak ediyorsunuz ki...
Tür: Uzay Shoot'em-up
Level Puanı: 42

Gözlerim dolu dolu oluyor seni görünce benim küçük Austin Mini'm. Hayatım boyunca beni etkileyen iki otomobil olmuştur dünyada. İlki, otomobillere falan aklımın yeni ermeye başladığı 6-7 yaşlarımda piyasaya çıkan BMW 3-16'dır ki, ilk paramı kazanmaya başladığımda ne yapıp edip bu nazlı güzelden bir tane almışımdır kendime (ama tam baş belası olduğunu kabul ediyorum. Benzine doymaz, tedaviye doymaz, yedek parçaya doymaz. Offf off napacam ben senle Feriştah. Feriştah=benim BMW'nun ismi..)



Neyse ikinci favorim de o zamanlarda şirinliği ile herkesin gönlünde that kuran küçük otomobil, Austin Mini idi. Ancak ne yazık ki, Avrupa da çok beğenilen ve kullanılan bu otomobile ülkemizde daima aşağılık gözüyle bakıldı. Trafikte bu minik otomobilleri kullanan insanlarla alay edildi. Yıllarca bu yasak aşkımı herkesden sakladım. Kızlar, Austin Mini'den hoşlandığımı bilmesinler diye odamın duvarlarına asamadım resimlerini ama sonra bir gün, bir tarih dersinde, aydın görüşüyle tüm öğrencilerin sevdiği (ama arada sırada iyi döverdi haa) Vahide hanım, bize sosyolojik bir olaydan bahsetmişti. Medeni ülkelerde, komplekslerini yenmiş çağdaş ülkelerde az yakıt tüketen küçük otomobillerin kullanıldığı, daha az gelişmiş, okuma yazma seviyesinin daha az olduğu doğu ülkelerinde özellikle de Arap ülkelerinde ise çok benzin tüketen ve aşırı lüks otomobillerin daha çok satıldığını anlattığından beridir Austin Mini'ye olan aşkımı saklamaktan çekinmiyorum ki, M25 Racer'da da bir Austin Mini ile yarışa başladığımızı görünce bu aşkımı Level sayfalarından haykırmamın vaktinin geldiğini anladım. Neyse M25 Racer'ın da en sevdiğim yanı bu oldu. Yani oyuna bir Austin Mini ile başlayabiliyorsunuz. O kadar. Gerisi boş. Ne yazsam yalan. Hayat kör bir kuyu, bizler de içine taş atmaya çalışan akıllılar.

Cem Şancı







ROAD RASH JAILBREAK

Hey, neden elindeki levyeyle arkadaşının kafasına vuruyorsun oğlum?

Tür: Yarış **Yapım:** Electronic Arts **Dağıtım:** Electronic Arts **Türkiye Distribötörü:** Aral İthalat **Web:** ww.roadrash.com

Yine muhteşem bir oyun ve yine o tanıdık isim Electronic Arts! Bu adamlar işlerini gerçekten iyi yapıyorlar. Electronic Arts firması, Road Rash oyunlarını on yıla yakın bir zamandır yapıyor ve bazı ufak hatalar dışında motorize tekme, tokat ve şiddet yönünden insanların sadistik ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılıyor (hayır birader,





sado mazoşist değilim). Daha önce bu oyunu hiç duymamış olanlara açıklamak gerekirse, "Mortal Kombat' ın motorsiklet üzerinde geçeni" demek yeterli olacaktır sanırım. Manyak motorsiklet yarışı Road Rash, geri döndü. Bazı fanatikler oyunun eskilerinden çok daha kötü olduğu inancında ama bence bu sefer, eski oyunlardaki hatalar kapatılmış. Tabi eski oyunlardaki motosiklet kaza görüntüleri burada yok. Tabi bu yeni oyun, yeni bir de hikayeyle geldi. Tüm zamanların en pislik motorcusu olan Spaz yakalanıp içeriye atılıyor. Yapmamız gereken iş de doğal olarak onu hapisten kaçırmak. Bu kez polislerle epey uğraşacak gibiyiz di mi sayın okurlar? Evet dediniz duydum. Hey sen, "ben hayır demiştim" deyince başkalarından daha akıllı olduğunu mu zannediyorsun? Değilsin! Kusura bakmayın okurlar ya, size demedim. Aranızda bi tane var, o kendini biliyo. Neyse, atlıyoruz işte motorumuza ve koyuluyoruz işimizeee...

Spaz' ı kurtarabilmek için bir çeteye katılmalı ve bütün yarışlardan iyi bir derece almalısınız(en az üçüncü). Bunun için Jailbreak seçeneğine gitmeniz gerekli. Her iyi derece yaptığınızda, yeni silahlar ve nitro paketleri ile ödüllendiriliyorsunuz. Bu arada ben Spaz' a bir soyadı buldum. Spaz Thick; nasıl ama (komiklik yaptım. Aşk olsun,insan yalandan bile olsa güler yani).

"Five-0" Modu size polis olup diğer armutları pişirme ve ağzınıza düşürme şansını veriyor. Oyuna eklenmiş beş yeni multiplayer seçeneği var. Skull-to-Skull' da iki kişi motorlarıyla kapışıyor. Cops&Robbers' ı seçip ister polis olup hırsızı yakalayın, ister hırsız olup polisten kaçın. Bi nevi High Stakes' in motorsikletli olanı. Zaten bu oyuna Need For Speed programcılarının da parmağı bulaşmış. Side Car ise tamamen yeni. Sepetli bir motorsiklet ile yarışa giriyorsunuz. (co-op)' ta iki kişi oynuyorsunuz ve birisi sepette oluyor. İki kişinin beraber mi yoksa sadece direksiyondakinin mi motoru yönlendireceğini bir sonraki menüden ayarlayabilirsiniz. (versus) ise iki sepetli motoru kullandırıyor. Doğal olarak bunun için dört kişi gerekli. İşte burada multi tab desteği devreye giriyor. Time Trial' da ise zamana karşı ayrı ayrı altı kişi yarışabiliyor.

He he, artık değil...

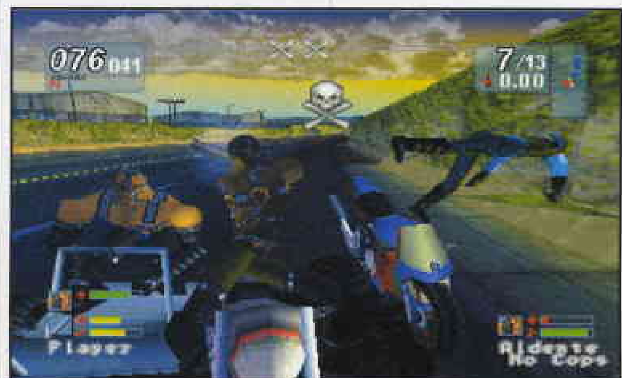
Ben ilk oynamaya başladığım zaman epey kasmıştım kendimi tuşları öğreneyim diye. Bu yüzden basitçe size anlatıcam hareketleri:

Gaz:	X
Fren:	Kare
Silah değiştirme:	Üçgen
Geriyi görme:	Yuvarlak
Motorun önünü kaldırma ve arabaların üzerinden atlama:	ard arda iki kez gaza basın(X, X basılı)
Nitro:	Ön kaldırma hareketini aşağıya basık tutarken yapın(nitronuz yoksa çalışmaz)
Yumruk:	R1
Extra Yumruk:	Aşağı+R1
Rakibin silahını çalma:	ileri+R1
Tekme:	R2
Döner tekme:	Aşağı+R2
Yukarı tekme:	Yukarı+R2
Yukarı çift tekme:	Yukarı+R2, R2
Alternatif vuruş:	L1
Konuşma&küfür etme ve hayvani sesler çıkartma:	L2
Kamera açıları:	Select

Grafik olarak oyun mükemmel sayılmaz. Ekrana aynı anda altıdan fazla motosiklet girdiği zaman, oyunda büyük ölçüde bir yavaşlama fark ediliyor. Ama motorlar ve sürücüleri iyi dizayn edilmiş ve oyun hala oynanabilir düzeyde. Gözü çok fazla rahatsız edecek bir unsur yok sizin anlayacağınız.

Sesler gayet iyi. Motorsiklet sesleri yeterince gerçekçi. Hele o







heriflerin çıkardıkları heyvani sesler yok muu, arkadaşımla beraber oynarken koptuk, ben bir aralar yerlerde süründüğümü hatırlıyorum gülmekten. Müziklerle ise yine özel olarak ilgilenilmiş. Gayet kaliteli. Motorsiklet ve Rock; başka bir şey demiyorum.

Tamam ahbap, senin dediğin olsun

Oyunun en güzel tarafı oynanabilirliği. Manyak zevkli bir oyun. Titreşim ve analog desteği sayesinde yolu ve motoru altınızda hissedeceksiniz. Darbe tuşlarının R ve L gibi joypad' in önündeki tuşlar olması da tesadüf değil tabi ki, analog için. Baktınız ortalık çok karışık, atlayın bir arabanın üzerinden, birazcık da havada seyahat edin. Yalnız dikkat edin de araba yerine kamyona girmeyin. Yoksa önce kamyon, sonra da şoförü üzerinizden geçebilir. Bir de virajlı ve bol ağaçlı yerlerde yapmamanızı tavsiye ederim. Save veya Load etmek için kare tuşunu kullanın. Ekranın altında bu tuşun ne işe yaradığı yazmıyor çünkü. Her bölümde iki, üç adamı devirmeye bakın ve mümkünse birinci olun. Böylece daha çok nitro sahibi olursunuz. Her bölümde de üç nitrodan fazla kullanmamaya çalışın ki sayısı giderek artsın. Bakın bir de enteresan bir olay buldum; yavaşça bir arabanın üzerine çıkıyorum ve orada frene basıyorum. Adam beni gittiği yere kadar götürüyo. Ama bir de peşimdeki polisi göreceksiniz, kuduruyor herif, ben nanik yapıyorum o kafasını gidona vuruyor:)

Tabi araba durunca yiyorum elektriği. Polisin tipi de punklardan aşağı değil ki kardeşim, hatta daha manyak. Hani Robocop' un kanalizasyona düşmüş hali desem yeridir.

Diğer yarışçıların başladığımız anda arayı açmalarına da sınır oluyorum. Önce uçuyorlar, nitro bile kullansam yetişemiyorum, sonra tin tin tin Pazar gezmesi... cık cık cık, olmaz öyle. Bir de hoşuma giden atraksiyonlar var tabi ki. Mesela yolda yürüyen yayalara ve yere düşen motorculara vurmaya bayılıyorum. Düşene bi tekme de sen vur sözüne şiddetle katılıyorum yani, bu kadar mı zevkli olur yahu... Ama ben düşersemde arkadan gelen bir tabur motorsikletli üzerimden geçiyor. Bir de bölüm sonlarındaki çarpıtılmış fotoğraflara bayılıyorum, herifler yamuk yumuk çıkıyo ehi ehi ehi...

Peki ya uçmak ister misiniz? Ne alaka mı? Sööliym, eğer cevabınız evet ise hızla bir direğe çarpın. Kendinizi uçma öğrenmesi için annesi tarafından yuvadan aşağıya itilmiş bir kuş gibi özgür, çaresiz ve zavallı hissedeceksiniz.



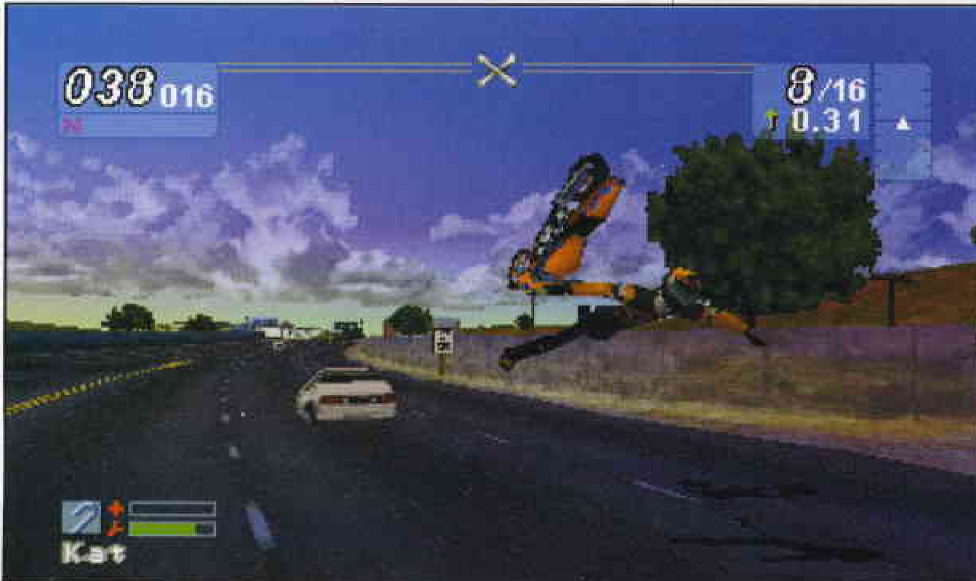
Yeterki o naşatayı yerine bırak...

Oyunda bir sürü yol var. Hepsi birbiriyle bağlantılı olmak üzere yaklaşık 128 kilometrelik bir yarış alanı var. Bu alan değişik varyasyonlarla yüzden fazla yarışta kullanılıyor. İşin güzel tarafı, her yolun diğerinden bariz farklı olması. Böylece insan hiç sıkılmıyor. Ama bazen de çoğunda aynı kayaların olması ve uçakların kalkması beni ayar ediyor. Her yerde havaalanı mı var arkadaş? Kullanabileceğimiz 15 yeni motor ve 6 sepetli motor var. Ayrıca, rakiplerimize karşı levye ve elektroşok dahil, 12 ayrı silah kullanabiliyoruz. Zaten yeterince yumuşamış olan rakibimizi 45 değişik kombo ve süper hareketler kullanarak iyice mafiş hale getiriyoruz.

Road Rash Jailbreak, iyi bir yarış deneyimiyle dövüşü tam kıvamında birleştirmeyi başarmış ve oyunculara müthiş bir eğlence sunmuş. Eğer motorsikletli punkları gebertmek veya polisleri hızla giden motorlarından bir zincir darbesiyle düşürmek isterseniz(kim istemez ki), bu oyun tam size göre.

Bu arada, Level' da birinci yılımı da bu sayıda doldurmuş oldum. Göz açıp kapayıncaya kadar geçti bir sene. Daha dün gibi sanki. Level'daki atmosfer ve insanlar öylesine sıcak ki, zamanın farkına bile varamadım. Dergideki tüm arkadaşlara ve özellikle de yazılarımı okuyup bana destek olan sizlere teşekkürü bir borç bilirim. Kendinize iyi bakın. Bye&Smile...

MegaEmin



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Olması gerektiği gibi. Göze batan bir hata yok ama çok iyi de olduğu söylenemez.

Ses ve Müzik

Harika! Eşek ve maymun gibi seslerin yanında rock gayet iyi gitmiş. Herkesi mutlu edebilir.

Oynanabilirlik

Tuşları kaptıktan sonrası çok kolay ve zevkli. Düğmeler olması gerektiği şekilde dizilmiş.

Atmosfer

Bir anda kendinizi kanundan kaçan bir hız tutkunu gibi hissedebilirsiniz. Kendini oynatacak kadar iyi.

LEVEL Notu %85

Bir hafta boyunca hiçbir iş yapmaksızın oynanabilir.

- Oyuncu sayısı: 6
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Var
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok





MISSION IMPOSSIBLE

Bu yazı beş saniye içinde kendisini imha etmeyecektir. Sindirerek okuyabilirsiniz...

YAPIM: Sony | Dağıtım: Sony | Tür: Aksiyon | Bilgi için: www.sony.com



Görüntüye Tatil manzaraları gelir. Olan bitenden habersiz yazar, memleketinde büyüklerin ellerinden, küçüklerin yanaklarından öpmekte, (bu arada tüm okuyucuların geçmiş bayramı hayırlı, uğurlu, kutlu olsun!) dönünce yazacağı yazılar için dört gününün daha olduğunu düşünmekte, içini ferah tutmaktadır. Yazarın yüzüne bir gülümseme yayılır, ekran kararır.

Jenerik...

Dım dı dım dı dım dım dım dım dı dım dı dım dım dım (Arka plandaki o pek bildik müzik eşliğinde yazı işleri müdürü fitili yakar. Fitil yanarak ilerlerken ekrandan tüm yazı işlerinin adları geçer. Fitil tam yazarımıza ulaşmak üzereyken ekran yine kararır.)

Başlıyoruz...

Yazar zücaciye dükkanına girer. "Sizde hiç kristal yazı işleri müdürü heykeli var mı?" diye sorar. Tezgahtar kız "Aradığınız sağdaki rafta." der. Yazar sağdaki rafta bulunan mini bilgisayarı alır. Şifreyi girer, parmak izi testini geçer. Açılan bölmeden çıkan CD'yi sürücüye yerleştirir. "Patron" konuşmaktadır :

Merhaba ***(Yazarın kod adını güvenlik nedeniyle veremiyoruz!) Tatilden yeni döndün ama bilmem biliyor musun dergiyi iki gün içinde bitirdik bitirdik, bitiremedik, sen bittin. Al sana beş tane yazı, 36 saat de süre ! Senin görevin***, tabii kabul etmek zorundasın, teslim süresini bir dakika bile aşmamak. Her zaman olduğu gibi yazıları yazarken sana ya da arkadaşlarına bir şey olursa eylemlerinizden habersiz olduğumuzu belirteceğiz. Bu disk beş saniye içinde kendi kendini yok edecektir. İyi şanslar ***)



BU DİSK...

Yalanım varsa n'oliim, olay aynen böyle, ben de havaya girmek için MI'ın müziğini dinleyip duruyorum. Zamanım da çok ama çok az, hemen anlatmaya başlayayım :

Oyunumuz sezdiğiniz üzere -bence gelmiş geçmiş en başarılı dizilerden olan- MI'ın playstation uyarlaması. Yapımcı firma infogrames'in oyunun konusu, demosu ve müzikleri için pek de yaratıcı bir düşünceye gereksinimi olmadığını tahmin edebilirsiniz. Ezbere bildiğimiz müzik eşliğinde izlediğimiz açılışın ardından ilk görevimize atılıyoruz. Menü ekranında göreve katılacak ajanlar ve haklarında kısa birkaç not, görevde kullanılacak alet ve silahlara ait bilgiler ve briefing yer alıyor. Bu bilgilere oyun esnasında dilediğiniz anda da ulaşabilirsiniz, ancak tüm bunlar (Briefing dahil) sizleri oyuna ısındırmak için sunulmuş bilgiler, pratikte pek fazla bir yararları yok. Briefing yalnızca görevin ana hatlarını belirtiyor. Asıl işinize yarayacak olan yine menüden girebileceğiniz "Objectives" seçeneği. Buradan görevlerinizi madde madde görebilir ve hangilerini başardığınızı kontrol edebilirsiniz.



Ana menüde oyunun ayarını da belirledikten sonra ilk görev yerimiz olan Rusya'ya uçabiliriz. "Possible" ve "Impossible" olmak üzere iki zorluk seçeneği bulunuyor. Umarım "possible"ı seçip oyunun namına gölge düşürmezsiniz. (Bu seçeneği işaretlediğinizde objectives menüsünde bir kaç maddenin azalmış olduğunu göreceksiniz. İsterseniz silinmiş görevleri de yerine getirebilirsiniz, ancak size ne yararı olur ne zararı. Sadece zoru başarmış olamamanın verdiği eziklikle başbaşa kalırsınız.). Göreve başlamadan hemen önce briefing son bir kez ekrana gelecek. Ama Commandos'da olduğu gibi neyin nerede olduğunu belirten görüntülü bir briefing almanız mümkün değil. Bulmanız gereken bina ya da kişiler size görev sırasında Cim'in telsiziyle bil-





dirilecek ve radarınızda renkli noktalar olarak yer alacak. Oyun third person olarak tasarlanmış, ancak yer yer first person görüş açıları da kullanabilmenize olanak sağlanmış. Teknoloji de dizidekinden biraz daha ileride. Örneğin, bilmem hatırlar mısınız, ekibin kimlik değiştirme uzmanı birisini taklit edeceği zaman özel bir alete kişinin fotoğraflarını, bilgisayar yardımıyla hazırlanmış üç boyutlu yüz yapısını girer; alet de o yüze uygun bir kalıp hazırlar, plastik bir maske üretirdi. Oyunda ise "facemaker" adlı alet, taklit etmek istediğiniz kişiyi bayılttığınız anda aynı maskeyi hazırlayabiliyor.

...BEŞ SANİYE İÇERİSİNDE...

Açıkçası ilk bölümü bitirdiğimde oyunu kolay ve kötü bir commandos benzeri olarak nitelendirmiştim. Görevimiz tehlike dizilerinde hiç eksilmeyen heyecandan, gerilimden uzak bir bölümdü, daha çok gürültülü bir askeri operasyon havası taşıyordu. Yapmamız gerekenler için zihnimizi zorlamamız gerekmiyordu, çünkü Cim uydu bağlantısıyla tüm operasyonu takip ediyor ve "Radarında beyaz renkli nokta olarak görünen binaya gir!" gibi mesajlar veriyordu. Ayrıca görülmenizin hiç bir önemi yoktu. Commandos'da "Ein Felesta" sesini duyduğunuz anda görüldünüz demektir ve işiniz bitmiştir. Oysa burada ne öten sirenler, ne de dört bir yandan koşan nöbetçiler vardı. Size ateş eden nöbetçiyi vurmayı bir yana bırakın, hızla koşmanız bile bölüme devam etmek için yeterli oluyordu. Bug'lar da cabasıydı. Örneğin az önce bahsettiğim gibi ateş altındayken ekip arkadaşınıza istediklerini verirken nöbetçi ateşi kesip sizin karşılıklı konuşmanızı bitirmenizi bekliyordu.Tüm bu duygular içinde Görevimiz Tehlike'nin harcandığını düşünüyordum.



Ve ikinci bölümde anladım ki, fena halde önyargılarımın kurbanı olmuştum.

...KENDİ KENDİSİNİ...

İkinci bölümün ilk kısmı (Bu arada oyunda toplam beş bölüm var her biri alt bölümlerden oluşuyor. Toplam yirmi alt bölüm oyunuyorsunuz.) tam istediğim gibiydi. Zorluk yine çok yüksek tutulmamıştı ama bu kez ortam tam arzu ettiğim gibiydi. Rusya'da elçilik binasında bir davete katılıyorduk ve sağı solu yoklayan muhafızlara görülmemek zorundaydık. Gerçi havalandırma çıkışlarına duman jeneratörlerini davetlilerin burnunun dibinde yerleştiriyorduk ve onların gıkı çıkmıyordu, ama olsundu, o kadarcık kusur kadı kızında bile olurdu. Davetteki diğer ajanları bulup onlardan malzemelerimizi temin etmek, aynı zamanda peşimizdeki bir katili de atlatmak zorunda olmak... İlkine göre daha çok "adventure"ı andıran bir bölümdü ve her şey kafamdaki "Görevimiz Tehlike"ye tastamam uyuyordu. İkinci kısım ise bol miktarda aksiyon içeriyordu, ancak ilk bölüm gibi yavan değildi, zordu, adımlarınızı çok dikkatli atmak ve çok çabuk olmak zorundaydınız. Bol bol platform ve yakın mesafede çarpışmaya hazır rakiplerle, labirente benzer bölüm yapısıyla bu kez de karşımdaki "Tomb Raider" benzeri bir oyundu. Bu kadarı da fazlaydı artık! Karşımdaki oyun hem beni küçüklüğümün o bayıldığım dizisine götürecek, hem önyargılarımdan utanmamı sağlayacak, hem de değişmeyen motoruna karşın, çevreyi ve etkileşimleri, zorluğu ustaca değiştirerek karşımda bukalemun gibi kılıktan kılığa girerek beni şaşırtacaktı ! Aferimdi ona !



..YOK EDE...,NEYSE BOŞVER !

Eklemek istediğim son bir detay daha : Oyunun yapısı oldukça esnek, olmazsa olmaz diye bir şey yok ! Örneğin bir adventure'da yolu tutan bir adam varsa o yoldan bir çözüm bulana kadar geçemezsiniz. Oysa MI'da aynı durum sözkonusu değil. Size resepsiyona inmenizi söyleyen görevlinin yanından hızla geçebilir ve o size ikinci uyarsını yapmadan işiniz hızla halledip geri dönebilirsiniz. Ya da saf dışı bırakmanız gereken kişiyi mutlaka size bu iş için verilmiş silahla uyutmanız şart değil. Eğer yumruklarınıza güveniyorsanız neden bir alternatifiniz olmasın ?

Değişken ve esnek bir oyun yapısı, özlediğimiz Cim Phelps ve dım dı dım dı dım dım dım. Görevimiz Tehlike, son zamanlarda oynadığım en iyi konsol oyunu mu bilmem ama, uzun zamandır yarış ve dövüş oyunları içinde daralan bünyeme getirdiği farklılıklarla yepyeni bir tad verdiği açık 15,4,3,2,1, 0 kadar.

Batu & Gökhan

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Beklenenl verecek derecede detaylı, hareketli, renkli. Etkileyici grafikler. Sorun yok. Hoşumuza gidecektir.

Ses ve Müzik

Klasik jeneriği zaten geçtim, bölüm içi müzikleri de atmosfere çok uygun, havaya gireceksiniz.

Oynanabilirlik

Müzikle çok iyi desteklenmiş, biraz da dizinin getirdiği etkiyle çok iyi olurmuş. Bir aksiyon oyunu için çok iyi.

Atmosfer

Dengeli değil, kimi zaman bir kaç dakika, kimi zaman saatler verebileceğiniz bölümler var.

LEVEL Notu %82

Adventure, strateji ve aksiyonun en başarılı karışımlarından biri. Oynayın.

- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok



BLOODY ROAR II: THE NEW BREED

Yorulun artık, biraz yorulun da fabrikasyon dövüş oyunu çıkartmayın artık.

Yapım: Hudsonsoft **Dağıtım: Virgin Interactive** **Tür: Dövüş** **Web: www.vie.com**

Diye boğazımızı ne kadar yırtsak da bir şey değişmeyecek. Ne Street Fighter EX 2 Supra Plus Alpha Deluxe 2000 gibi eklene eklene tren olmuş adlı dövüş oyunlarının sonu gelecek, ne de belki tutar zihniyetiyle büyük amcalarına rakip olacak yeni yapımların. Aslında platformlar olsun, araba yarışları olsun bu iş böyle, ancak işin can alıcı kısmı şu ki, diğer oyun türlerinde pek çok numarayla orijinallik sağlamak mümkünken, dövüş oyunlarında belli bir formatın dışına çıkabilmek imkansıza yakın. Ya hareket, ya da karakterlerde sayı üstünlüğüyle daha "iyi" oyun olmaya çalışılıyor. Bloody Roar II de kervanın son katılımcılarından. Yine peşinen söylüyorum, oyun kendini çok çok kötü olmayan her dövüş oyunu gibi bir süre zevkle oynatıyor. Zaten türün iyisi de o "bir süre"nin uzunluğu ile belirleniyor. Her zamanki gibi manga tiplemeler, çocuksu, karizmatik, şebek karakterler, yenilik var mı? Bir parça.

Homur Homur

Efendim, oyunumuzun sırtını dayadığı özellik, her karakterin aynı zamanda bir Werebeast, yani eöğ, nası diyoğlağ, şekil değiştirip yaratığa dönüşme özelliklerinin olması. Tavşandan kurta, yarasadan bukalemuna, dokuz karakterin her birinin dönüşebileceği bir yaratığı var. Tabii bu dönüşümü gerçekleştirebilmek için belli bir güce ulaşmanız gerekiyor. Bu gücü de rakibe hasar vererek arttırabilirsiniz. Bir kez yaratık-insan olduktan sonra yaşam enerjinizden ayrı olarak ekranın altında yaratık enerjiniz görünecek. Aldığınız her darbeyle azalan bu enerji sıfırlandığı anda siz de tekrar insan suretine bürüneceksiniz. Ardından yine rakibinize vurarak yaratığa dönüşmek için gerekli olan enerjiyi toplayabilirsiniz. Yaratık-insan dönüşümü size daha ekili vuruş yapma olanağı sağladığı gibi özel hareketinizi sergilemenize de fırsat verir. Ancak bu özel ve güzel hareket sizin yaratık enerjinizin tümünü tüketeceği için enerjinizin azalmasına yakın yapmanızda yarar vardır.





Homur da Homur...

Biz insan gibi dövüşürdük, bu yaratık işi nereden çıktı derseniz, onun da ayrı bir öyküsü var, deneylerle insanları yaratık yapıyorlar da bunların bazısı iyi oluyor, bazısı kötü örgüt kurup kendilerine katılmayan türdeşlerinin köküne kibrit suyu ekmek istiyor filan. Eğer ilgilenirseniz oyunda ince ince anlatılmış zaten, ben çok detaya girip sıkmayayım.

Oyunumuzun dört tür oynanış şekli bulunuyor. Arcade seçeneğinde klasik olarak sırayla kendiniz dahil herkesi bir de son adam Gado'yu (aslan adam) yenmeniz gerekiyor. VS seçeneği ile ikinci joypad'in sahibiyle aranızdaki tarla meselesini halledebilir, Survival seçeneği ile de biri sizi yenene dek üst üste kaç kişiyle başa çıkabildiğinizi ölçersiniz. Benim favorim yine Story. Bir karakter seçip onunla belli bir öykü boyunca bir sürü dövüş yapıyor, finalde de özel bir karakterle dövüşüyorsunuz. Bölüm aralarındaki diyalogları gereksiz bulanlar hiç bulaşmasınlar. Arcade'i bitirdiğinizde Gado'yu seçebiliyor, Story'yi bitirdiğinizde ise öyküdeki bölüm arası çizimlerine tekrar tekrar bakma hakkını kazanıyorsunuz. Watch seçeneği ise suya sabuna dokunmadan alemi seyreyleme şansını sunuyor size, çeşitli açılardan...

Genele bakacak olursak oyalayıcı, grafikler bildik, sesler elektronik cızırtılar, hareketler akıcı ve hızlı ama ara demolar animasyon şeklinde olabilirdi, karakterler karşılıklı konuşabilirdi, ya da ne biliim her şey bu kadar klişe olmayabilirdi. Kötü demeye dilim varmıyor, ama ben buradan bakınca da farklı hiçbir şey görünmüyor.

Batu & Gökhan

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Üçüncü boyutta sağa sola hareketler çok iyi oturtulamamış gibi. Karakter çizim ve hareketleri standart.

Ses ve Müzik
Müzikleri pek tuttuğum söylenemez, fazla sintizayzır kokuyor. Sesler ise vasat.

Oynanabilirlik
Deneyiminiz varsa, bir kaç denemede bitirmenizin olasılığı yüksek. Hala bıkmadıysanız oynanışı kolay.

Atmosfer
Story seçeneği bile yeterince cezbedici değil, hani insan bi animasyon ekler. İnsanın kaçası geliyor.

LEVEL Notu %70

Dövüş olsun da ne olursa olsun diyorsanız, sizi sıkmayacak, ama çok fazla da bağımlılık yaratmayacak. Türünün ortancalarından

- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

Rally Championship

Hiç görmediğiniz ama aslında hep sizin olan o köyü ziyaret etmeye ne dersiniz?

Tür: Rally Racing **Yapım: Actualize** **Dağıtım: Electronic Arts** **Web: www.rallychampionship.co.uk**



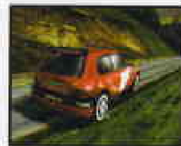


Volkswagen grubu, bilgisayar oyunları dünyasındaki kozlarını oynamaya devam ediyor. Bu kez Colin Mcrae Rally' ye rakip olabilecek bir oyun yapmayı planlamış. Mobil 1 British Rally' nin Official oyunu olan Rally Championship, neredeyse tamamen Seat Ibiza üzerine kurulu. Diğerlerinin arasında ağırlık/beygir gücü oranı en iyi olanı bu araba. Volkwagen Golf, Skoda Felicia ve Skoda Octavia da, VW grubunun oyundaki diğer araçları. Oyunda 16+6=22 lisanslı araba ile yarışabiliyorsunuz. Anladığınız üzere, sizin açmanızı bekleyen altı adet araba var (Subaru Impreza dahil). Adamlar kendi araçlarını abartmak suretiyle iyi reklam yapmışlar da bakalım oyunu yapmayı becerebilmişler mi...

Haydi al götür beni

Önce bir oyuna başlayalım, gerisi nasılsa gelir. Güzel sayılabilecek bir demo izliyoruz. İyi, güzel de neden fonda hiç bişi yok? Unutmuşlar mı yoksa? Belki de aceleye gelmiştir, eksi puan. Yalnız en sonunda, Seat' ı değişik açılardan göstermesine hasta oldum; çok gösel ve de seksi. Hemen ardından bir dil seçimi ekranı ile karşılaşıyoruz. İyi iyi, İngilizce, Almanca, Fransızca, İtalyanca ve İspanyolca desteği var. Gün gelir Türkçe de olur, üzülmeyin. Daha sonra normal olarak ana menünün açılması lazım. Ve de normal olmayarak, bu menüye ulaşabilmek için yaklaşık 20 saniye bekliyoruz. Menüdeki options seçeneğinde klasik basit ayarlar var fakat nedense kamera açılarını ve titreşimi buradan ayarlayamıyoruz. Oyunda titreşim olduğunu, bitirmek üzereyken anladım. O da mecburiyetten pause' a bastım da ööle.





Bu kalbin doğduğu yere

Neyse, geçelim bakalım direksiyon başına. Time Trial, Two Player, Arcade ve Championship seçenekleri var. Arcade benim favorim. Çünkü burada, aynı parkurda sizden önce başlamış olan dört arabayı geçmeniz gerekli. Tabii ki yapılan programlama hatalarının elverdiği kadar. Siz bir aracı sollamak için yanındayken, ona yakın geçerseniz sanki arkadan çarpmış muamelesi yapıyor ve siz duruyorsunuz, o birden hızlanıyor. Fiyasko derecesinde bir hata. Championship' te ise herkesle beraber zamana karşı yarışıyorsunuz. Replay olayı sadece Time Trial ve burada var.



Oyunun parkurları gerçekten bir harika. Bir parkurda beş ayrı yol çeşidine rastlayabiliyorsunuz. Manzara süper; pikniğe gider gibi araba kullanıyorsunuz. Gerçek zamanlı ışıklandırma ve hava koşulları manzaraya bir ahenk ve derinlik katmış. Çevre koşulları süper yani. Pistlerin toplam uzunluğu 600km den fazla ve neredeyse fotoğraf gibi.

Ve sevdiklerime kavuştur...

Ama işte oyunu Playstation'da bitiren can sıkıcı noktalar:

1- Araç kontrolleri inanılmaz zor ve saçma. Parkur toprak değil buz pisti mübarek. Ön tekerleklerin dönüşü aşırı yavaş. Ayrıca geri gitme ve fren yapma olayları da ayrı bir karışık.

2- Eksozlardan çıkan parlak mavi gaz da ne öyle?

3- Çarpınca tampon'u yolda bırakma var ama hiç anlaşılmıyor. Toca'daki gibi parçalanıp kopmalıydı bence. Bu ayrıntı var ama başka tabelaları deviremiyorsunuz. Hem hep tampon gidiyor, araba hasar almıyor. Tampon kırılana kadar arabaya neler olur neler.



4- Ses efektleri fena değil, çalışmayan dozerlerden ve boş evlerdeki köpeklerden gelen sesleri saymazsak. Bir de arabaların çalışma sesleriyle yoldaki sesleri aynı mı size? İkinci fiyasko!

5- Yanlarda duran nesneler insan mı yoksa kağıttan feyk mi?

Yorum sizin. Bye&Smile...

MegaEmin



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Parkur dizaynı tek kelimeyle mükemmel. Araçlar da iyi fakat hatalar var. Yine de grafikler çok güzel.

Ses ve Müzik
Ses efektleri güzel ama çoğunlukla yersiz kullanılmış. Motor sesi ise zayıf ama yine de kulağa hoş geliyor.

Oynanabilirlik
Çok randımanlı bir araba ile, gündüz ve kuru asfaltta yarışıyorsunuz fakat sanki aracınız buzda kayıyor. İyi değil.

Atmosfer
Çevre çok iyi dizayn edilmiş. Atmosfer kesinlikle on numara. Sadece yollar için bu oyun oynanır.

LEVEL Notu %69

Ralli oyunlarını sevenler için birkaç günlük eğlence ve değişiklik olabilir. Başka bir şey olamaz.

- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 2
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Var





TOMBA 2

Konsol oyuncuları için işler bilgisayar oyuncularından farklı yürür.

Tür: Platform **Yapım:** Sony **Dağıtım:** Sony **Web:** www.sony.com

Ellerindeki makinenin uzunca bir süre için (PS2'nin geldiği bu günleri değil de iki sene öncesini düşünelim mesela) yürürlükten kalkmayacağının, yetersiz bellek, sabit diskte yer problemi gibi sorunlardan uzak olduklarının bilinciyle yaşarlar. Ellerindeki oyunlar kimi zaman PC oyunlarından geri kalmayacak düzeyde kaliteli olabilir (Bkz. Gran Turismo 2, Resident Evil 3 vs.). Ancak makinenin performansı sabit olduğu için oynayabilecekleri oyunun da ancak belli bir sınıra kadar yükseleceğini bilirler. Oddworld'ün yeni PS2 versiyonunu izleyenler aynı kaliteye PS'da ulaşmanın mümkün olmadığını da göreceklerdir. Şimdi ben bu kadar lafı neden söyledim, onu izah edeyim. PC'de üretilen oyunların ilki ile ikincisi, üçüncüsü, sekizincisi arasında ciddi boyutta farklar bulunur, bunu da hızla ilerleyen bilgisayar teknolojisi ile açıklamak mümkündür. Ancak PS'daki bir oyunun -aynı konsolda çalışan- yeni versiyonunun genellikle ilkine göre ancak biraz rötuşlanmış, mekanları değiştirilmiş, motorda çok ufak oynamalar yapılmış, kapsamı genişletilmiş olduğunu görürüz. Ne de olsa ilkiyle tamamen aynı teknolojinin eseridir ve aynı makinede çalışacaktır. Oysa zaman zaman bu kuralı tamamen değiştiren istisnalar da piyasada boy gösteriyor. Buyrun Tomba 2'ye hep beraber bakalım, neler değişmiş, neler kalmış ?



Orman kaçkını kılığı, yeşil pantolonu, pembe saçları ve şirin suratı ile Blanca'nın beş yaşındaki halini andıran dostumuz Tomba yine Koma domuzlarına karşı mücadele veriyor. İlk öyküde yedi Koma domuzunun gelişi ile ülke tuhaf bir biçimde değişmeye başlamış, Tomba'da her şeyi eski haline getirmek için mücadeleye başlamıştı. Bu kez de sevgili arkadaşı Tabby'nin kaçırılması üzerine yanında uçan minik arkadaşı Zippo ile birlikte tekrar yollara düşüyor Tombacık.





Birinci Çinko

İlk oyunu oynamış olanlar bilecektir, Tomba genel platform oyunlarından daha dolambaçlı bir yol içerir. Dümdüz atlaya zıplaya ilerlemezsiniz, oyun sırasında karşınıza bir dolu karakter çıkar ve onlarla konuşarak çeşitli görevler alabilirsiniz. Bu görevler kimi zaman bir eşyayı bulma, kimi zaman da aldığınız bir eşyayı uygun yerde kullanma şeklinde olabilir. Belli bir yol üzerinde gitmeyip, bazen görevi tamamlamak için geri dönmeniz gerekir. Görevlerin karşılığı da size puan olarak yansır. Karşınıza çıkan yaratıkları saf dışı bırakarak ve puan kazanarak da karakterinizi geliştirebilmeniz mümkündür.

İsterseniz menüleri hemen aradan çıkarayım, ardından devam ederiz :

Item : Envanterinizi açar. Kullanabileceğiniz eşyalar üç grupta toplanır. Yeşil olanlar sizin üstünüze başınıza giydiklerinizdir. İstediğiniz zaman giyer, istediğiniz zaman çıkartırsınız. Elbette modaya uysun diye değil, size sağladığı çeşitli özellikler için kullanılırlar. Mavi eşyalar siz kullanmak istediğinizde bir kereye mahsus olarak kullanılırlar. Kimileri her zaman her yerde kullanılabilirken kimileri de ancak doğru yerde kullanıldıkları zaman işe yararlar. Pembe eşyalar ise sizin bir şey yapmanıza gerek kalmadan doğru yere geldiğinizde otomatik olarak devreye girerler.

Events : Aldığınız görevleri ekrana getirir. Bitirdiğiniz görevler gri, diğerleri pembe olarak görünür.

Status : Yaşam enerjinizi, puanınızı, toplam kaç görev aldığınızı, hangi bölümde bulunduğunuzu ve o an üzerinizdeki eşyalardan hangilerinin kullanımda olduğunu öğrenebilmenizi sağlar.

Help : Oyun içinde karakterlerle konuşmak, levhaları okumak vb. işlemlerin hangi tuşlarla yapılacağını açıklar.

İkinci Çinko

Tomba 2'ye baktığımızda genel oyun anlayışı bakımından ilkine göre kayda değer bir farklılık göremiyoruz. Menüler, oynanış şekli, biraz elden geçirilmiş, menüler daha kolay açılır ve kullanılır hale getirilmiş. İlk oyundaki harita seçeneği kaldırılmış (Zaten harita yön bulmanıza değil, yal-



nızca bulunduğunuz yerin adını ve ülkenin neresinde olduğunu öğrenmenize yarıyordu, bu bakımdan haritanın yokluğu aranmıyor.). Ancak asıl değişim oyunun ilkine göre bir boyut daha eklenmiş olarak tasarlanmasında. Eee, bu devirde iki boyutlu oyuna kız bile vermiyorlar. Tomba 2 de gereken değişimden nasibini almış ve bu değişiklikle ilkinden oldukça ötelere gitmiş. Sabit kamera açısından oynadığınız ilk oyunda arka planlar üç boyutluydu ve siz bazı noktalarda ekranın sağına soluna değil de dik olarak da hareket edebiliyordunuz. Bu kez de durum aynı, yani yine tam anlamıyla bir hareket serbestliğinden söz edemiyoruz. Tomba yalnızca belli yerlerde hareket yönünü değiştirebiliyor, ancak hareketli kamera sayesinde tüm karakter ve mekanları her açıdan görebiliyoruz artık, üstelik oyuncunun işini kolaylaştırmak amacıyla, diğer hareket yönüne geçiş noktalarında ekranda minik bir ok belirip size gitme olasılığınız olan yerleri bildiriyor.



Çok büyük bir yenilik gibi gözükmese de oyunun bir diğer önemli farklılığı tüm karakterlerin dillenip konuşmaya başlaması. Arkada din don eden bir müzik eşliğinde yalnızca bir tuşa basarak geçen yazıları okumanın monotonluğundan oyuncuyu kurtararak karakterler arası etkileşimin oflayıp puflamadan takip edilmesi sağlanmış. Din don eden müzik dedim de ben yine müzikte aradığımı bulamadım açıkçası; uzun süre dinlemeniz ruh sağlığınız üzerinde kalıcı hasara neden olabilir. Şöyle hızlı, tempolu bir şey yapmak varken aynı melodi neden bin kere, milyon kere çalar durur anlamam.

Tombaaaaa

Tomba 2'ye rakip olarak aklıma gelen ilk oyun Croc 2. Croc 2'deki üç boyutlu hareket sistemi Tomba 2'den daha esnekti hiç şüphesiz; düz bir çizgi üzerinde değil, bir düzlemde istediğiniz yöne hareket etmenize olanak sağlanmıştı. Ancak şu var ki bir platform oyunu için bu serbestlik kimi zaman olumsuzluklara da neden olabiliyor. Örneğin Croc 2'de kontrolü anlık olarak kaybettiğiniz anda cup aşağı düşüyor, ya da platformda dengenizi kurmakta, atlayacağınız uygun noktayı bulmakta zorluk çekebiliyordunuz. Üç boyutlu arka planda iki boyutlu platform sisteminin ilk uygulayıcılarından biri Pandemondium'du ve büyük başarı kazanmıştı. Aynı sistemi biraz daha geliştirip kullanan Tomba'nın bu yönüyle Croc 2'den daha yüksek bir oynanabilirliğe sahip olduğu kanaatindeyim. Görevler açısından da Tomba, Croc 2'nin bir adım önünde. Aldığınız eşyayı doğru yerde kullanmanız, bana Commodore 64 günlerinin şirin yumurta adamı Dizzy'yi anımsattı (Ah Dizzy ah!). Görev sayısı hem daha fazla, hem de daha çeşitli. Sonic benzeri, "toplayabildiğini topla, sürekli ilerle" tarzı platformları kıyaslamanın tümüyle dışında tuttum dikkat ederseniz, çünkü bunlar tamamen ayrı bir damak zevkine yönelik.

Eğer bu günlerde ciyuv ciyuvdan, motor gürültüsünden, onun bunu dövmekten sıkıldıysanız, her bilgisayar oyuncusunun bilinçaltında -ister sevsin ister sevmesin- yer etmiş "Mario" ruhunuz canlanmışsa, renkli, neşeli bir platform arıyorsanız Tomba 2 sizin için biçilmiş kaftan olabilir. Bitirmeden bir de soru sorayım, ilkine göre çok geliştirilmiş, güzel olmuş diye sevinmek mi; yoksa bu oyunu çok daha önce yapabilecekken niye PS'ın ömrünün sonbaharına yetiştirdiniz diye sitem etmek mi gerek ?

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Üç boyutlu oyun yapısı ve renkli çizimler göz dolduruyor. Emeğe değmiş. Görünüşü çok güzel.

Ses ve Müzik
Karakter seslendirmeleri iyi de, bir de şu monoton müzik olmasa. Ama yine de seslere güzel demek yanlış olmaz.

Oynanabilirlik
Çizgi üzerinde ilerlemeniz oyunu rahatlatmış, zorluk kararında. Oynarken zorluktan çıldırmamanın zevki başka.

Atmosfer
Çok şaşaalı demolar ve efektler beklemeyin, ama her platform gibi takıldıkça bağımlılık yaratıyor.

LEVEL Notu %78

Yenilenmiş haliyle oldukça başarılı, göz ardı etmeyin. Platform oyunlarını seviyorsanız TOMBA 2 sizi memnun edecektir.

- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok



Console Master

Merhaba konsol tutkunları. PC sayfalarını çevirip çevirip sıkıldıysanız işte size dinlenmeniz için nefis bir fırsat. Köşemizin ikinci bölümü vattana vedde millete hayyırlii ugurlii olsun.

Bu ay size konsol ram kodları ile ilgili açıklamalar yapacağım. Ayrıca son zamanlarda izlenme rekorları kıran Çukumurat' la Makara isimli programıyla gündeme gelen Çukulata insan Çukumurat ile de bir röpörtajım var. Byzantine'de Carlos olarak tanıdığınız Çukumurat' ın sadece LEVEL' a özel bir de bomba açıklaması olacak! Ama önce ilgimi çeken iki minik haber...

Bomba! Playstation 2 satış rekoru kırdı!



4 Mart 2000' de Japonya' da piyasaya sürülen Playstation 2, ilk üç gün içerisinde, sadece Japonya' da 980000 adet satıldı. Mart'ın sonunda bu rekor rakamın 1.5 milyonu bulması bekleniyor. Ben de bir tane getirtmeye çalışıyorum bu arada.



Playstation' da MP3 keyfi!

Playstation 1 için en son piyasaya sürülen donanım, Mp3 Smart Dj isimli bir aparat. Bu aleti, konsolunuzun paralel portuna takarak mp3 CD' lerini dinlemeniz mümkün. Mp3 çaların dışında içinde bir ram kodu kartı da var(Action Replay). Henüz piyasadaki yerini tamamen almamış olmakla beraber yakında her yerde bulunabilecek olan aletin fiyatı 25 milyon civarı olacak. Artık mp3 dinlemek için bir PC sahibi olmanız gerekmiyor.



Ve işte bana gelen tonla e-mailden yola çıkarak konsol ram kodlarının ne olduğunu açıklıyorum. İşte o video kartınızdaki hile programları, mp3 player' ınızdaki Action Replay Card veya tek başına GameShark cihazları...

Oyun Kodları

Action Replay, GameShark ya da benzer isimlere sahip aletler aslında makinemizin yazılabilir belleğine gelen veriler üzerinde oynama yeteneğine sahip olan cihazlardır. Böylece aslında bir bilgisayar programından ibaret olan oyunda bazı değişiklikler yapılmasını sağlar. Bu değişiklikler zamanlayıcının kapatılması kadar basit veya uçarak duvarların içinden geçecek kadar karmaşık olabilir. Bu kodları oyun firmaları değil, bazı özel klüpler yazar. Hiç Şifresi olmayan Gran Turismo gibi oyunların bile mutlaka Ram kodları bulunabilir. Bundan sonraki sayılarda en çok istenen birkaç oyunun kodlarını derginizde bulacaksınız. Cihazı kullanmak için kod editörünü açın ve Add New Game'i seçin. Sonra oyununuzun adını yazın ve kaydedin. Sonra kaydettiğiniz yere girin ve Add New Code'a girin (şimdilik Edit Master Code'u ellemeyin, anlatıcam sonra). Dergide verilen kodları buralara her satır 12 karakter olacak şekilde girin ve kaydedin. Bunlar aslında 16 lı sayı sisteminde yazılmış olan (hexadecimal) makine dili program parçalarıdır (assembly). Daha sonra istediğiniz zaman bu oyunu seçip, kodları ile oyuna başlayabilirsiniz. Bazı kodların oyunu geçici olarak bozabileceğini unutmayınız. Kapatıp açınca düzelir. Makinenize kesinlikle kalıcı hasar vermez. İşte size denemeniz için bir örnek. Hiçbir yerde şifresi olmayan Gran Turismo 1'in Nitro şifresi ile tüm ehliyet ve yarışları kolaylıkla almanız mümkün. Bayılacaksınız, süper bir kod bul

1P NITRO (sadece İngilizce versiyon oyunda ve analog joypad ile yapılabilir. Analog açıkken sağ tarafı bastırın (R3))

D00BC1C6 - 0004
800B6F3E - 0006
D00BC1C6 - 0004
800B6F42 – 0006



Joypad' inizdeki analog lambası yanıkken kod menüleri çalışmayabilir, kapatıp tekrar deneyin. Bu kod tarafımdan denenmiş ve çalıştırılmıştır.

Bayanlar baylar, Çukumurat' ı hepiniz gerek Güneş Gazetesindeki yazılarından, gerek Alem FM' deki programlarından, gerekse Show TV' de Cumartesi geceleri yayınlanan muhteşem eğlence programından tanıyorsunuz. İnsanları gülmekten kırıp geçirmenin yanı sıra gerçekten çok yönlü ve çok kabiliyetli bir insan olan Çuku' nun başka marifetleri de var. Derginizden aldığınız Byzantine isimli oyundaki başrol oyuncusu katil Carlos' un Çukumurat olduğunu biliyor muydunuz? Ve işte sizin için, yoğun işlerinin arasında Çukumurat' ı yakaladım ve bir röportaj yaptım.

Çukumurat bize manyak katil rolünü oynadığı Byzantine isimli oyunu anlatacak. Bir de bomba açıklaması olduğunu söylüyor; bakalım neymiş? İşte Çukulata' yla yaptığım röportaj...

LEVEL Merhaba Çuku, nasılsın?
Çuku Yoğunuz işte gördüğün gibi, bir yandan gazete, bir yandan radyo, bir yandan da benim televizyon programı derken kendime bile zaman ayıramıyorum.

LEVEL O zaman hemen sorularıma geçiyorum. Öncelikle bu projede nasıl yer aldın?
Çuku Bu oyun, bir Amerikan Discovery Channel yapımıydı. Amerikalı bir yönetmen ve ekibi Türkiye' ye gelmiş, bir katil arıyorlarmış. Ajansımla irtibata geçmişler. Benden başka yaklaşık yüz kişi daha vardı orada. Deneme çekimleri yaptık. Herhalde çok vurucu olduğum için beni beğendiler. Sonra esas çekime geçtik.

LEVEL Çekimler kaç gün sürdü peki?
Çuku Aslında iki haftaydı ama benim bulunduğum kısımlar üç gün sürdü. Aslında yapımı çok da zor olmayan bir oyundu zaten, yapımı da bir ayı geçmedi. İstanbul' daki tarihi ve turistik yerleri dijital kamerayla filme çektiler, bazı yerlerin fotoğraflarını değişik teknikler kullana-



rak çektiler.

LEVEL Sizin çekim nerede yapıldı?
Çuku Dolapdere' de bir stüdyoda çekildi. Green Box tekniği kullanıldı. Yeşil bir fonun önüne geçiyorsun ve rolünü sanki arkanda Ayasofya ya da Yerebatan Sarnıcı varmış gibi yapıyorsun. Sonra onlar bilgisayarda key' leniyor ve ta taa... Böylece senin o mekanda olduğun izlenimi yaratılıyor.

LEVEL Çekimler sesli mi yapıldı?
Çuku Evet, tamamen kendi orijinal sesimle ve o anda seslendirildi. Biz, tüm oyuncular İngilizce konuştuk. Aksanların bozuk olması özellikle istendi. Ama oyunun Türkçe versiyonunda beni başka bir arkadaş seslendirmiş.

LEVEL Oyunda sürekli birilerini bıçaklıyorsun, bunun için çok çalıştın mı?
Çuku Sorma ya, öğrenene kadar yedi kişiyi heba ettim! Şaka bir yana, Amerikalı yönetmen, bıçaklama sahnelerinin son derece gerçekçi ve vahşi olmasını istiyordu. Ayna karşısında defalarca çalıştık. Alttan, üstten, yandan değişik bıçaklama teknikleri denedik. Ama zannedersem amacına ulaştı, çünkü duyduğum kadarıyla izleyenler çok korkuyormuş. Sana gelen bir mailde birisinin rüyalarına girdiğim yazıyormuş galiba...

LEVEL Tüm dünyada satılan bir oyunda oynamak nasıl bir duygu?
Çuku Bir gün, yabancı yayın satan bir gazetecinin vitrinine bakarken, bir dergide kendi resmimi gördüm. Bu dergi Amerika' nın en çok satan bilgisayar oyun dergilerinden birisiydi. Sonrada öğrendimki Byzantine, Amerika' da en çok satan oyunlar listesinde ilk üçe girmiş. Çok muhteşem bir duygu. Milyonlarca insan seni bilgisayarlarında görüyor, gerçekten heyecan verici. Ayrıca bu oyunda, Türkiye'mizin tarihi ve turistik güzellikleri de tanıtılıyor; çorbada benim de tuzumun olması beni en çok sevindiren yanı.

LEVEL Holywood' dan teklif gelse gider misin?
Çuku Bunu hayal etmek bile çok güzel. Ama son dönemlerde Türkiye' de de çok güzel filmler çevriliyor. Yakın bir gelecekte onlardan birisinde oynayabilirim. Sinemayı ve oyunculuğu çok seviyorum.

LEVEL Türkiye' de yapılan bilgisayar oyunları hakkındaki fikirleriniz?
Çuku Siz bunu benden daha iyi bilirsiniz aslında. Zannedersem birkaç tane yapıldı fakat pek ses getirmedi. Playstation 2 ile beraber PC oyunlarının daha da fazla pazar kaybedeceğini tahmin ediyorum. Türkiye' deki yapımcılar oyun konsolları için yerli oyunlar yazarlarsa daha başarılı olurlar bence. Ama bir taraftan da korsan piyasasının vurduğu balta var tabi.

LEVEL LEVEL' ın 6 CD' lik Byzantine' i okurlarına armağan etmesi konusunda ne düşünüyorsun?
Çuku Dünya çapında satılan ve Türkiye' de çekilen bir oyunun halka böyle ücretsiz verilmesi çok güzel. Üstelik bildiğiniz gibi oyunun belgesel özelliği de var. LEVEL' ı kutluyorum.

LEVEL Sence LEVEL nasıl bir dergi?
Çuku Level bence çok kaliteli bir dergi. Sanırım okuyucusu da baya fazlaymış. Tarzıyla genç kuşağa güzel hitap ediyor. Ama ben, orta yaşın üzerindekilerin de okuduğuna tanık oluyorum. Gerçekten büyük başarı. Çok güzel bir çizgide gidiyor, bunu korumasını isterim. Fakat Nintendo ve Sega gibi diğer konsol oyunlarına da az da olsa yer verilmeli bence.

LEVEL Çok yakında bu isteğini yerine getireceğim merak etme. Biraz da özel sorayım, mesela kızlarla aran nasıl desem?
Çuku Çok iyi.

LEVEL Anlaşıldı, pek girmek istemiyorsun herhalde. Peki bomba açıklaman nedir Çuku?
Çuku Bunu ilk defa LEVEL' da açıklıyorum Emincim. Söz ve müzikleri bana ait olan, Hip-Hop tarzında canavar gibi bir albüm çıkarıyorum, çok yakında. Ortalığı paramparça edicem, beni bekleyin!

LEVEL Peki okurlarımızdan sana ulaşmak isteyenler ne yapmalı?
Çuku Benimle ilgili her türlü bilgiyi web sitemden edinebilirler. www.cukumurat.com adresinde adreslerimi, resimlerimi ve komik jinglelarımı(mp3) bulabilirler. Çukumurat' la Makara' yı sakın kaçırmayın, herkese selamlar, hepinizi öpüyorum.

LEVEL Zaman ayırdığın için teşekkür ediyor ve sana yoğun işlerinde kolaylıklar diliyorum.

Console Master' da gelecek ay da çok önemli mevzularla görüşmek üzere, kendinize çoook kocaman iyi bakın. Bye&Smile...

MegaEmin™



THE SIMS

Ne o, Sim'inizi hala evlendiremediniz mi? Yoksa nasıl evlendireceğinizi bilmiyor musunuz?



Tek sorun bu değil galiba, değil mi? Evde yangın çıktı ve nasıl söndüreceğinizi bulamadınız mı? Sim'leriniz bir türlü mutlu olmuyorlar mı? Bebeğin ağlamasını kesemiyor musunuz? Çocuğunuz derslerine çalışmıyor mu? Sürekli işten mi atılıyorsunuz? Sanırım size The Sims ile ilgili tüm problemlerinizi çözmenize yardımcı olacak bir rehber gerekiyor. Yeter ki siz isteyin, Strateji Ustası ne güne duruyor. Artık siz de usta bir The Sims oyuncusu olabileceksiniz. Evet, başlıyoruz...

Kişilik

Sim ailenizi yaratırken, ilk olarak yüzlerini, vücutlarını ve kişilik özelliklerini seçersiniz.

Kişilik Sim Davranışlarını Nasıl Etkiler?

Bir Sim yaratırken, beş kişilik özelliğine puan verirsiniz – **Düzenli, Canayakın, Hareketli, Oyuncu ve Düşünceli**. Bu özelliklere verdiğiniz değerler Sim'in çeşitli aktivitelere ve diğer Sim'lere karşı olan tutumunu doğrudan etkiliyor. Bir özellikte sıfır puan varsa, Sim o özelliğin tam tersine hareket eder. Mesela Hareketli puanı ne kadar düşükse, o kadar Tembel olacaktır.

Kişilik ve Eğlence

Çeşitli objelerle etkileşim kurmak Sim'in Eğlence (Fun) puanını arttırır. Her objenin arttırabileceği Eğlence'nin sınırı olsa da, bazı kişilik özelliklerine sahip Sim'ler 10 puana kadar Eğlence kazanabilirler.

Sim Burçları

Beş Kişilik özelliğine puan verdiğinizde Sim'iniz için bir burç yaratmış olursunuz. İsterseniz burç ismine tıklayıp, önceden hazırlanmış özelliklerle oynayabilirsiniz.

Ruh Hali ve Güdüler

Ruh Hali Nasıl Hesaplanır?

Sim'inizin Ruh Halinin (Mood) belirlenmesinde sekiz güdünün (Motive) puanlarının ortalaması kullanılır. Bu ağırlıklı ortalama denilen tarz bir hesaplamadır: Her güdü ne kadar yüksek veya düşük olduğuna bağlı olarak bir ağırlık taşır. Mesela çok düşük bir Açlık puanı Sim'i ölüm sınırına götürür, bu yüzden de Açlık puanı düştükçe Ruh Hali hesaplamasında daha fazla ağırlık kazanır.

Sim'lerin Sekiz Temel İhtiyacı

Sim'ler temel ihtiyaçlarını çeşitli objelerle ve diğer Sim'lerle etkileşim kurarak karşılarlar. Sim bir aktiviteden alabileceği maksimum güdüye ulaştığında, o aktiviteyi bırakır. Sim'lerin bazen onlar için seçtiğiniz aktiviteleri yapmamalarının nedeni de işte budur.

Açlık ve Aşçılık

Açlık en temel ihtiyaçtır, en fazla önem vermeniz gereken ihtiyaç.

İlk Olarak Bir Buzdolabı Satın Alın

The Sims'te yemek olaylarının başlangıcı buzdolabıdır. Buzdolabınız olmazsa sadece tek bir yemek seçeneğiniz kalır: pizza. Gidin ve bir buzdolabı satın alın.

Yemek Hazırlamak

Sim'inizin buzdolabı varsa ve yemek yapmak için malzeme de aldıysanız, yemek hazırlayabilirsiniz. Bunu yapabileceğiniz iki yer var: tezgah veta ısıtıcı. Sim'er masalarda veya kirli tezgahlarda yemek hazırlamazlar.

Yemek Araç Gereci

Yemeği hazırladıktan sonra onu pişirecek bir yere gerekli. Sim'ler fırında, mikrodalgada veya ocakta yemek pişirebilir. Sim'inizin Aşçılık yeteneği pişirme süresini ve kazanılacak Açlık puanını etkiler.

Yemek Sonrası Temizlik

Pasaklı Sim'ler mutfakta kirli tabaklar, pizza kutuları veya başka pislikler bırakırken, Düzenli Sim'ler tabakları yıkar ve çöpü dökerler. Kirli tabaklar ve pizza kutularının yanında artık yemek-





ler de 8 saat sonra bozulup sinek üretirler. Şekerler 24 saat sonra bozulur.

Konfor ve Hijyen

Konfor ihtiyacı için Sim'ler oturmak ve yatmak için güzel mobilyalara ihtiyaç duyarlar. Mobilyalar ne kadar iyiyse Konfor tatmini o kadar fazla olur. Sıcak bir banyo da Konfor'u oldukça arttırabilir. Küvetler hem Konfor'u, hem Hijyen'i; Yataklar ise hem Konfor'u, hem de Enerji'yi aynı anda arttırır.

Hijyen ve Tuvalet İhtiyacı

Hijyen'i maksimum arttırmak için duş alın veya banyo yapın. Küçük artışlar için ellerinizi yıkayabilir veya dişinizi fırçalayabilirsiniz.

Tuvalet ihtiyacı için iki seçeneğiniz var: tuvaleti kullanabilir veya altınıza kaçırabilirsiniz. İkincisi tam bir rahatlama sağlasa daHijyen'i çok kötü biçimde düşürür.

Eğlence, Enerji ve Oda İhtiyacı

Eğlence kişiye özgü bir şeydir. Sim'in hangi aktiviteden en fazla Eğlence puanı kazanacağı, kişisel özelliklerine bağlıdır. TV kanalları Sim'in kişiliğine göre değişik oranda eğlence sağlayabilir. Kanallar Sim'lerin TV izlerken aldıkları Eğlence puanlarını etkiler ama dinledikleri müzik türü etkilemez. Özellikle çocuklar için eğlence çok önemlidir.

Enerji

Eğer Enerji puanı –100'e dayanırsa, Sim sırt üstü düşüp yerde uyuyakalabilir, eğer yeterli yer yoksa bu işi ayakta yapar. Enerji ihtiyacını karşılamanın tek yolu uyumak veya kestirmektir. Yataklarda uyuyabilir, koltuklarda kestirebilirsiniz.

Normalde Sim'ler Enerji puanları 100'e ulaşıncaya kadar uyur, gece yattıklarında ise tam olarak dinlenmeseler bile sabah 6'da uyanırlar. Tembel Sim'ler uyanmakta yavaş davranırlar, Hareketli olanlar ise hemen kalkarlar. Eğer tam olarak dinlenmeden onları uyandırırsanız huysuzlaşacaklardır. Odada çalan alarm veya yangın hem yetişkinleri, hem de çocukları uyandırır.

Bebek ağlaması, TV ve radyo, telefon, bir Sim'in ölümü, bir Sim'in piyano çalması, tilt oynaması veya bir hayalet iniltisi aynı odada olan yetişkinleri uyandırır, çocukları uyandırmaz.

Alarmlı Saati Kullanmak

Eğer odanızda alarmlı bir saat varsa, Set Alarm seçeneğiyle onu kurabilirsiniz. Saati kurduğunuzda odadaki herhangi bir Sim'in servis aracı gelmeden iki saat önce çalmaya başlar ve odadaki herkesi uyandırır. Bir Sim Unset Alarm seçeneğini seçmediği sürece saat kurulu kalır.

Oda İhtiyacı

Oda ihtiyacı, diğer ihtiyaçlarla karşılaştırıldığında ruh halini pek fazla etkilemez. Yine de çok düşük olursa ruh halini de bir iki puan aşağı çekebilir. İyi bir Oda puanı için, evin rutin bakımını yapın, solmuş bir menekşe veya kirli bir akvaryum Sim'lerin hoşuna gitmez.

Sosyal Etkileşimler

İlişki Puanı

The Sims'teki en önemli amaç, mümkün olduğunca çok komşuyla İlişki (Relationship) puanını 50'den yukarıya çıkarmaktır. Arkadaş sayınız fazla olursa, kariyer basamaklarını daha rahat tırmanabilirsiniz.

Günlük İlişki Düşüşü

İlişki, her gün iki taraf için de 2 puan azalır. Sim'in bir arkadaşıyla olan İlişki puanı 50'ye yaklaşırsa, arkadaşı "birbirimizi daha sık görmeliyiz" demek için arayacaktır.

Ruh Hali ve Kişiliğin Etkisi

Sim'lerin kimlerle iyi geçinebileceğini öğrenmek için burçlara başvurabilirsiniz. Kötü ruh hali içindeki Sim'ler kişilik özellikleri ne olursa olsun olumsuz sosyal etkileşimlerde bulunabilirler. Bu durumdayken konuşma, şakalaşma gibi aktiviteler olumsuz sonuç doğurabilir.

Sohbet Konuları

Farklı Sim'lerin farklı ilgi alanları vardır. Aynı ilgi alanların sahip Sim'ler iyi sonuçlar veren sohbetler gerçekleştirebilir. Konuşan Sim'lerin kafalarının üzerinde çıkan konu simgelerinden, kimlerin aynı zevkleri paylaştıklarını takip edin.

The Sims'te 12 sohbet konusu vardır. Bunları dördü sadece yetişkinler, dördü sadece çocuklar ve dördü de herkes içindir. Her Sim'in, tüm konular için 1-10 arasında ilgi seviyesi vardır. Bunlar karakter yaratıldığında rasgele atanır ve değiştirilemezler.

Sohbetler Nasıl Gerçekleşir?

Sohbeti başlatan kişi en çok ilgi duyduğu konuyla sohbete girer. İlgisizlikten dolayı bitmediği sürece iki Sim de dörder kere konuşurlar. Konuya ilgi duyan dinleyici, konuyla ilgili dört simgeden birini gösterir. Az ilgi duyan veya konuyu değiştiren de ise bir X balonu görülür, konu simgesi üzerinde X olan bir balon.

Bu dört konuşmanın her biri İlişki ve Sosyal puanına etki eder. Konudan hoşlanan dileyici beş Sosyal, üç İlişki puanı kazanır. Konudan hoşlanmayan ise beş Sosyal puanı kazanırken, üç İlişki puanı kaybeder.

Grup Sohbeti

Sim'ler başka bir işle ilgilenirken (TV seyretmek, yemek yemek gibi) konuştuklarında Grup Sohbeti ismi verilen farklı bir algoritma kullanırlar. Konuşan Sim sekiz Sosyal puan ve gruptaki herkese karşı bir İlişki puanı kazanır. Grup Sohbeti'nde Sim'ler konu uyuşmasıyla fazla ilgilenmezler, bu yüzden negatif bir etkiye neden olmazlar.

Arkadaşlık ve Aşk

Arkadaşlık, The Sims'in anahtar kavramlarından biri. Arkadaş



sayınızı arttırmadığınız sürece mesleğinizde ilerleyemezsiniz. İki Sim arasındaki ilişki puanı 50'ye ulaşınca arkadaş olurlar ve İlişkiler panelinde ikisinin de resminin üzerinde mavi gülen surat resmi çıkar.

Biraz Aşık Olalım

The Sims'te aşklar tek taraflı olabilir. Eğer Sim'iniz başka bir Simle en az 70 ilişki puanı kurarsa ve sonra da 'romantik bir etkileşimde" bulunursa (sarılma, öpüşme, sırtını okşama), Sim'iniz büyük bir ihtimalle aşık olacaktır. Bundan sonra pasta menüsünde Evlenme veya Taşınma teklifleri çıkacaktır.

Evlilik

Bir Sim diğerinin evlenme teklifini kabul edince hemen evlilik töreni gerçekleşir ve yeni Sim evinize taşınır. Eğer bu Sim önceki evdeki tek yetişkinse, çocuklarını ve tüm gelirini beraberinde getirir. Eğer diğer evde başka bir yetişkin varsa, çocuklar o evde kalır.

Ev Arkadaşları ve Bebekler

Ev Arkadaşıyla Birlikte Yatmak

İki Sim aynı evi paylaşıyorlar diye, aynı yatağı paylaşacak kadar birbirlerini sevmeleri gerekmez. Eğer Sim'leriniz beraber yatmıyorlarsa, Arkadaşlık puanlarını daha da arttırmanız gerekiyor demektir. Ancak çocuklar, puana bakmaksızın bir yetişkin veya çocukla aynı yatakta yatabilir.

Bebekler

Karşı cinsten iki Sim birbirlerini arzu dolu biçimde öperlerse, %20 şansla bebek sahibi olmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Eğer kabul ederseniz 3 günlük bebek bakımı maratonunuz başlar. Bebeğin kişiliği ve cinsiyeti rasgele belirlenir. 3 gün sonra bebek, çocuğa dönüşür. Sadece aile üyeleri bebeklerle etkileşim kurabilirler. Bebeğin Açlık ve Enerji'si düşünce ağlamaya başlar. Ağlayan bebekler aynı odadaki yetişkinleri uyandırırlar.

Uyuyan Bebekler

Bebekler Açlık seviyeleri sıfırın üzerinde olduğunda uyuyabilirler. Bebekler 6 saat boyunca uyurlar. Bebek uyurken Açlık puanları en fazla 1'e kadar düşer. Uyku, Enerji seviyelerini 2'ye çıkarır.

Bebeklerle Etkileşim Kurmak

Eğer bebek sessiz duruyorsa iki ihtiyacı da karşılanmış demektir. Ama bebek ağlarsa hangi ihtiyacının düşük olduğunu anlayamazsınız. İlk olarak onu doyurun. Eğer Açlık puanı 0'a dayanırsa bebeği kaybetme tehlikesi ortaya çıkar. Eğer bebek sessizce ağlıyorsa ihtiyaçlarından biri veya ikisi de 1'e düşmüş demektir. İlk olarak bebeği doyurun. Eğer ağlaması kesilmezse Enerji'si 1 demektir. Ona şarkı söyleyin. Şarkı söylemek bebeği 6 saatliğine uyutur ve Enerji'sini 2'ye çıkarır. (Onunla oynarsanız Enerji'si yine 2'ye yükselir ama uyumayacağından iki saat içinde ihtiyaçların yine düşecektir.)

Bebek çığlıklar atarak ağlıyorsa güdülerinden biri veya ikisi de 0'a düşmüş demektir. Hemen onu doyurun. Ağlaması kesilmezse hemen şarkı söyleyin, onunla oynamak işe yaramaz.

Bebekleri Kaybetmek

Eğer bebeğin Açlık puanı, altmış Sim dakikası boyunca 0'da kalırsa, bir Sosyal Görevli gelip bebeği alır. Bu olay gece veya gündüz gerçekleşebilir.

İyi Bir Anne-Baba Olmak

Eğer bebek üç gün boyunca yaşayabilirse karyolasını kırar, büyür ve bir Sim çocuğu haline gelir.

Özellikler: Bebekten Çocuğa

Eğer çocuğunuzu Create a Sim ekranından yarattıysanız, kişisel özelliklerini siz belirlersiniz ve The Sims ona ilgi duyduğu sohbet alanlarını atar. Eğer bebek büyüyüp çocuk olursa, özelliklerini ve ilgi alanlarını anne veya babasından alır. Çocuklar oyun sırasında yeteneklerini geliştiremezler. Çocukların yetenekleri sadece onların piyano çalmakta, resim yapmakta veya basket oynamakta ne kadar iyi olacaklarını etkiler.

Çocuklar ve Okul

Eğer çocuk okula bir gün gitmezse, Karne notu bir puan düşer. Çocuklar okula iyi bir ruh hali içinde giderek veya bilgisayar ya da kitaplığa tıklayarak seçebileceğiniz Study for School seçeneğiyle notlarını yükseltebilirler. Eğer Sim'in notu F'ye düşer ve orada üç gün kalırsa, çocuk Askeri Okul'a gitmek zorundadır. Bu durumda hesabınızdan 1000$ düşer ve çocuk bir daha dönmemek üzere evinizden ayrılır.

Misafirler

Komşuları Aramak

Her şeyden önce her eve bir telefon koyun, yoksa Sim'ler birbirlerini arayamazlar. Sim'ler kendilerini davet eden Sim'i seviyorlarsa, davete hayır demezler. Teklifi kabul eden bir komşu %25 ihtimalle arkadaşlarını da getirmek isteyecektir. Eğer komşularınızı gece 1 ile 6 arasında çağırırsanız kabul etmezler ve onlarla olan İlişkiniz azalır. Çocuklar akşam 7:30'dan sonraki teklifleri kabul etmezler. Misafirler saat gece 1 olduğunda veya güdülerinden biri kritik seviyeye düştüğünde evlerine geri dönerler.

Misafirleri Mutlu Etmek

Açlık güdüleri için masanın üzerinde daima bir grup tabak ve yemekler bulunsun. Eğlence için TV'yi ve müzik setini açık tutun. Misafirler Konfor için istedikleri yerlere oturabilir ve istediklerinde tuvaleti kullanabilirler.

Komşular bazı etkileşimleri, bir aile üyesi onu yapana kadar yapmazlar (Jakuziye girmek gibi). Aktiviteyi başlatan Sim, misafirleri katılmaya davet edebilir. Misafirleri sürekli bir şeylerle meşgul etmeyin ve kendilerini rahat hissetmelerini sağlayın.

Kariyerler

The Sims'te 10 adet kariyer yolu ve her yolda düşük-ücretli işlerden, üst seviye işlere kadar 10 pozisyon vardır.

İş Sahibi Olmak

Sim'ler kendi başlarına iş aramazlar. Sim'lerin iş aramalarını istediğinizde, kendilerini iyi hissediyorlarsa bunu kabul edeceklerdir. Gazetede her gün bir pozisyon bulabilirsiniz. Eğer o kariyer yolundan hoşlanmadıysanız diğer günün gazetesini beklemenize gerek yok. Şu taktiği kullanın:

Sim ailenizi ilk kurduğunuzda o günün gazetesini kontrol edene kadar bir şey satın almayın. Eğer istediğiniz kariyeri bulamazsanız, ucuz bir masa, sandalye ve bir bilgisayar satın alın. İş araştırmanızı bilgisayarda yapın, bilgisayar her gün size üç seçenek sunacaktır. İstediğiniz işi seçtikten sonra bilgisayarı, masayı ve sandalyeyi satın. Eşyaları satın aldığınız gün geri verirseniz, verdiğiniz ücreti geri alırsınız.

İş Performansı

Performans için anahtar kelime ruh halidir. Oyun Sim'in günlük ruh halini, bir önceki günle karşılaştırır. Yüksek ruh hali oranları terfilere, düşük olan ise pozisyon kaybına yol açabilir.

Terfi ettiğinizde ikramiye ve maaş zammı alırsınız. Kariyer merdivenindeki her basamak belli sayıda arkadaş ve yetenek gerektirir. Sim'iniz bu kriterleri sağlamadığı sürece ruh hali ne olursa olsun terfi edemeyecektir.

Bir sonraki iş seviyesine geçecek kadar arkadaş ve yetenek sahibi olduğunuzda, terfi şansı o günlük iş performansınıza bağlı olarak değişir. O yüzden Sim'lerinizi işe iyi bir ruh hali içinde göndermeye çalışın. Onları erken yatırın ve işten 2 saat önce uyandırarak ihtiyaçlarını karşılamalarını sağlayın.

İş Hayatı

Arkadaş Gereksinimi

Bir terfi için arkadaş gereksinimi, ailenin sahip olduğu arkadaş sayısına bağlıdır. Eğer evdeki birden fazla kişi aynı arkadaşa sahipse, o arkadaş bir sayılır.

Pozisyon Kaybı

İşte kötü performans gösteren Sim'ler pozisyon kaybına uğrayabilirler. Burada sadece performans önemlidir, işe gitmeyi unutmak veya arkadaş kaybetmek önemli değildir. Pozisyon kaybını önlemek için Sim'lerinizi işe iyi bir ruh hali içinde gönderin.

Kovulmak

Arka arkaya 2 gün işe gitmeyen Sim işten kovulur. Kovulmanın başka bir yolu yoktur. İşe bir gün gitmeyip bir gün giderseniz yalnızca maaş kesintisi yapılır. İşten kovulursanız o kariyer yolunun ilk pozisyonuna geri dönersiniz.

İş Günü Güdü Düşüşleri

Her iş, iş günü sonunda farklı güdülerin düşmesine sebep olur. Kanunlarla ilgili işler gün sonunda Konfor güdüsünü düşürürken, Profesyonel bir Atlet eve geldiğinde Enerji ve Hijyen güdüleri düşmüş olacaktır.

Servis Aracı

Servis Araçları iş saatinden bir saat önce gelir ve bir saat bekler. İyi ruh hali içindeki Sim'ler iş giysilerini giyio, servis aracı geldiğinde kendiliklerinden binerler. Eğer kendilerini kötü hissediyorlarsa onları işe siz göndermelisiniz.

Şans Kartları

Kariyer şans kartları belli zamanlarda iş sonraları ortaya çıkar ve Sim'inize para veya yetenek puanı verebilir veya alabilirler. Herhangi bir kariyerde son seviyeye ulaşmak %5 şansla başka bir kariyer yoluna geçmenizi sağlayacak bir kartın çıkmasına yol açabilir.

Yetenek Geliştirmek

Sim'ler yeteneklerini kendiliklerinden geliştirmezler. Onları siz yönlendirmelisiniz. Kötü ruh hali içindeki Sim'ler, herhangi bir yetenek geliştirici aktivite yapmayacaklardır.



Yetenek puanları arttıkça, bir sonraki seviyeye geçmek zorlaşır, İlk yetenek puanını almak için Sim'in herhangi bir yetenek geliştirici aktiviteyi 1 saat yapması yeterli olurken, ikinci yetenek puanını almak 2 saat, üçüncüyü almak 3 saat sürebilir.

Okul

Okul servisi sabah 8'de evin önüne gelir. İyi ruh haline sahip olan çocuklar kendiliğinden servise gideceklerdir.

Karne

Kontrol Paneli'ndeki Job tuşuna basarsanız çocuğunuzun o andaki Karne'sini görebilirsiniz. Çocuğun iyi ruh hali içinde okula gittiği her gün notu yükselir. A+ notuna ulaşan çocuk, rasgele olmak üzere küçük para ödülleri kazanır.

Ders Çalışmak

Her çocuk B notuyla başlar. Notları A+'dan düşük olan çocuklar için kitaplığa tıkladığınızda pasta menüsünde Study for School seçeneği çıkacaktır. Çocuklar düzenli olarak okula gidiyorlarsa evde çalışmalarına gerek olmaz. Düşük nota sahip olan çocukların notlarını yükseltmek için fazla çalışmalarına gerek yoktur. F notuna sahip olan bir çocuk 20 dakika çalışarak D-, sonra 30 dakika çalışarak D, ve 40 dakika çalışarak D+ notuna sahip olabilir. Eğer çocuk kendini kötü hissediyorsa, çalışmasını söyleseniz bile bunu yapmayacaktır. Mutsuz çocuklar, başarısız birer öğrenci olurlar.

Askeri Okul

Çocuğun okula gitmediği her gün, Karne'sindeki notun düşmesine neden olur. Not D'nin altına düştüğünde çocuğunuzu Askeri Okul'a göndermekle tehdit eden bir yazı çıkacaktır.

Eğer sabah otobüs geldiğinde



not D veya altındaysa, uyarı müziği duyacak ve yanıp sönen Karne'yi göreceksiniz. Not F'ye düştüğünde ise hesabınızdan 1000$ kesilecek ve çocuğu sonsuza dek kaybedeceksiniz.

Ekonomi

Goths ve Newbies aileleri hariç, tüm aileler oyuna 20,000 simolean'lık malvarlığıyla başlarlar. Bu varlığın içinde arsa fiyatı, evin tahmini değeri, eşyaların değer, ve ev halkının varlıkları dahildir. Arsaların üç boyu vardır; boy ve yer değeri etkiler. Aile taşındığında eşyalar evden silinir ve değerleri aile varlığına eklenir.

Eşyaların Değeri

Satın aldığınız eşyaları, ilk 24 saat içinde geri verirseniz, verdiğiniz parayı tamamen geri alırsınız. Sim eşyaya bir günden fazla sahip olduğunda, eşyanın değeri bulunduğu kategoriye göre belli bir miktar düşer. Daha sonra sahip olunan her gün için eşyanın fiyatı, sınıra ulaşıncaya kadar asıl fiyatının %1'i oranında düşmeye devam eder.

Eğer bozulmuş veya kırık bir eşyayı satmak isterseniz, verdiğiniz fiyatın en fazla yarısını geri alabilirsiniz. Tabloların ve heykellerin değerleri her gün farklı oranda değişir. Genelde bu değişim artış şeklinde olur.

Giysiler

The Sims'te tüm giysiler ücretsizdir. Sim'inizin günlük giysilerini istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz. Ama bunun için evinizde bir gardırop bulunması gerekir. Giysi değiştirdiğinizde Sim'iniz duştan, banyodan veya yataktan çıktığında bu yeni giysileri giyer.

İnşa Değerleri

İnşa modundayken yaptığınız tüm hareketleri aynı oturumda geri aldığınız taktirde para kaybetmezsiniz. Yaptığınız işlemi geri almak için Undo tuşuna bastığınızda tam bir geri ödeme alırsınız. O andaki İnşa oturumunun başına kadar Undo yaparak paralarınızı geri alabilirsiniz.

İnşa modundan ayrıldığınızda, yaptığınız işleri geri almanın yolu yoktur. Artık yaptığınız işleri ancak satarak paranızı geri alabilirsiniz, ama değerleri düşmüş olarak.



Faturalar

Her üç günde bir evinize mektupla faturalar gönderilir. Faturaların geldiğini kırmızı posta kutusu bayrağının yukarı kalkmasından anlayabilirsiniz. Eğer on gün içinde faturaları ödemezseniz gecikmiş olursunuz. Faturalar üç gün sonra sarıya, altı gün sonra turuncuya ve dokuz gün sonra kırmızıya dönerler. Eğer on gün sonunda ödeme yapmazsanız, haciz memuruyla tanışırsınız.

Fatura Hesaplaması

Ne kadar çok eşyanız varsa, o kadar çok fatura ödersiniz. Faturalar, sahip olduğunuz eşyaların o andaki değerlerinin %4'ü olarak hesaplanır.

Sütunlar, kapılar, tablolar, ölü bitkiler, heykeller, çalılar, merdivenler, ağaçlar ve pencereler hariç satın aldığınız her şey faturalanabilir eşyalardır.

Haciz

Eğer faturalarınız 10 gün sonra ödenmediyse yeşil giymiş haciz memuru evinize ziyarete gelir. Bu anda hem Satın Alma hem de İnşa modları devreden çıkar, yani eşya satıp faturayı ödeme şansınız olmaz. Haciz Memuru evdeki en değerli eşyayı Fantastik Asimov 2000 ufaltma silahını kullanarak çekiverir. Fatura borcu kapanana kadar en değerli eşyalarınızı çekmeye devam edecektir.

Servisler

Sim ailelerinin kullanabileceği servisler İtfaiye, Polis, Hizmetçi, Tamirci, Bahçıvan, Gazete ve Pizza Dağıtıcıları'dır. Bunlardan yararlanırsanız çok rahat edersiniz. Her servisin günlük çalışma saatı sınırı vardır, ama saatı geçse bile yaptıkları bir iş varsa bunu tamamlayana kadar çalışırlar. İşlerini bitirdiklerinde ücretlerini alırlar ve evi terk ederler.

Yeterli Para Yoksa

Eğer hesabınızda o günün servisini ödeyecek kadar para yoksa, servis sağlayıcı evdeki eşyalara haciz koyar. Aynı haciz memurunun yaptığı gibi, ücrete en çok yaklaşan eşya servis sağlayıcı tarafından alınır. Eşyanın satış fiyatına değil, o andaki değerine bakılır.

Gazete Dağıtımı

The Sim News gazetesi ger gün saat sabah 8:45 ile 9 arasında posta kutusunun yanına bırakılır. Gece yarısı olduğunda, o günün gazetesi çöpe dönüşür. Eğer kapıda bekleyen 5 tane çöp gazete varsa, en az birini temizleyene kadar başka gazete alamazsınız.

Pizza Dağıtımı

Pizza dağıtıcıları 24 saat çalışırlar. Fiyatı biraz tuzludur: 40$. Eğer Pizzacı Çocuk Freddy eve geldiğinde parasını ödemezseniz pizzayı size vermeyecektir. Eğer yeterli paranız varsa, bir Sim onu karşılayıp pizza kutusunu alana kadar kapının önünde bekler. Bir saat içinde kimse cevap vermezse, evden ayrılacaktır.

Bahçıvan

Kiralandığında üç günde bir gelip bahçıvanlık servisi verir. Çalışma saatleri sabah 9'dan öğlen 13'e kadardır. Bahçıvan içerideki ve dışarıdaki tüm çiçekleri sular ve işi bitinceye kadar ayrılmaz. Saat başına 10$ alır. Dismiss seçeneğiyle o günlük evine gönderebilir, Fire seçeneğiyle Bahçıvanlık hizmeti almayı bırakabilirsiniz.

Hizmetçi

Kiralandığında, her gün gelip çalışacaktır. Yatakları toplar, bulaşıkları yıkar, çöpü döker ve temizlenmesi gereken her şeyi temizler. Saat başına 10$ alır ve sabah 10 ile akşam 17 saatleri arasında çalışabilir. İşi tamamlayıncaya kadar evde kalır. Dismiss ve Fire seçenekleri, bahçıvanda olduğu gibidir.

Tamirci

Yardım istediğinizde servis size hemen tamirciyi (İnanılmaz Mr. Fixit) gönderecektir. Bozuk olan her türlü eşyayı onarabilir, tıkanmış tuvaletleri açar, ampulleri değiştirir. Saat başına 50$ almasına rağmen yüksek Mekanik yeteneği sayesinde işi genelde bir saatten az sürer.

Yangın, Hırsızlık ve Kazalar

Su Taşması

Su Taşması, pasaklı bir Sim tarafından veya bir kaza sonucu meydana gelen su birikintilerine denir. Eğer bir Sim'in bir odada su birikintilerinin arasında yürümesi gerekirse Oda puanı düşer. Dağınık Sim'ler küvetten veya duştan çıkınca ya da akvaryumu temizledikten sonra odanın bir karosunda su birikintisi bırakırlar. Bu birikintinin büyüklüğü, eğer o odada su birikintisine yol açacak başka bir aktiviye yapılırsa artacaktır.

Bozuk aletler tarafından oluşturulan birikintiler birkaç karoyu işgal ederler ve Sim'ler o aleti tamir edilmeden her kullanışlarında birikinti büyümeye devam eder. Temizlenmedikleri taktirde, iki gün sonra yok olurlar.

Yangın

Yalnızca üç eşya yangına sebep olabilir: şömine, ocak ve Wild Bill THX-451 barbekü. Ocaklar ve barbekü, beceriksiz aşçılar yemek pişirmeye çalıştıklarında ateş alabilirler. Şömineler ateş almazlar ama çıkan kıvılcımlar çevredeki eşyaların alev almasına neden olabilir. Ateş çevreye çok çabuk yayıldığından hemen kontrol altına alınması gerekir. Yangın sırasında İnşa ve Satın Alma modları devreden çıkar. Yangın, aynı odada uyuyan tüm Sim'leri uyandırır.



Hırsızlar

Hırsızlar ev boş olduğunda veya herkes uyuyorsa, eve girebilirler. En pahalıdan başlayarak eşyaları çalarlar, bir seferde en fazla beş eşya götürebilirler. Bunu önlemek için evdeki her odaya mutlaka hırsız alarmı takın. Hırsızlık sırasında Satın Alma ve İnşa modları devreden çıktığından, hırsızı gördüğünüz gibi alarm alabileceğinizi düşünmeyin.

Alarm çaldığı anda Polis olay yerine gelir. Eğer hırsız hala binadaysa, Polis onu mutlaka yakalar ve çaldığı eşyalara kanıt olarak el koyar. Sigorta şirketiniz eşyalarınızın o andaki değerini otomatik olarak hesabınıza ekler ve aynı zamanda 1000$ ödül kazanırsınız. Eğer evde hırsız yokken polisi ararsanız, yanlış alarm verdiğiniz için azar işitirsiniz. Yine de bu yanlışlığın, yanlış yangı alarmında olduğu gibi bir cezası yoktur.

Ölüm

Bir Sim öldüğünde şu esrarlı mesajı alırsınız: "Beden gitmiş olsa da, ruh daima kalacaktır"

Elektriğe Çarpılmak

Mekanik yeteneği olmayan Sim'ler, bozuk TV'den uzak durmalıdırlar. Kendiniz uğraşacağınıza Tamirci çağırın. Mekanik yeteneği sıfır olan bir Sim, eğer TV'yi tamir etmeye çalışırsa %100 elektriğe çarpılır. Mekanik yeteneğinde 1 puan olan bir Sim için bu risk %25'tir. 2 puanı varsa risk %10'a düşer. Bundan sonraki her yetenek puanında, tehlike %1 düşer.

Sim'ler yanmış ampulleri değiştirirken de elektriği çarpılabilir ama bu risk Mekanik yeteneği ne olursa olsun yalnızca %1'dir. Sim elektriğe çarpıldıktan sonra, Sim'in durduğu yerde bir vazo çıkar (Sim'in küllerinin bulunduğu vazo).

Yanarak Ölmek

Sim'ler yanarak öldüklerinde, olayın olduğu yerde bir vazo belirir. Bir Sim tutuştuğunda başka bir Sim onu yangın söndürücü kullanarak kurtarabilir ama bunun için hızlı olmanız gerekir.



Açlıktan Ölmek

Sim'in Açlık düzeyi, düşük seviyelerde çok yavaş azalır. Sim'ler bir anda açlıktan ölmezler, acıktıklarını el sallayarak, bağırarak, kafalarının üzerindeki Yemek İstiyorum! simgesiyle gösterirler. Ve onları meşgul etmediğiniz sürece kendiliklerinden yemek aramaya başlarlar.

Eğer Sim'ler kesinlikle yemek bulamazlarsa; buzdolabı yoksa, pizza için paraları yoksa veya bir şekilde sıkıştıysalar açlıktan ölürler. Bu durumda Sim yere düşer ve bir vazoya dönüşür.

Hayaletler

Eğer Sim evinizde ölürse vazo (evin içinde) veya mezar taşı (evin dışında) yaratırlar. Her akşam saat 23'te, arsanızda bulunan her vazo ve mezar taşından 8'de 1 ihtimalle hayalet çıkma olasılığı vardır.

Hayaletler, ölmeden önceki hallerinin solgun görünümleridir. Evde inleyerek dolaşırlar. Bu inleme aynı odada uyumakta olan yetişkin Sim'leri uyandırır ve uyku düzeni için çok kötüdür.

Eğer hayalet odaya girdiğinde Sim uyanıksa işler biraz daha eğlenceli olur. Hayalet, Sim'in arkasına geçinceye kadar görünmezliğini korur ve aniden görünür hale geçerek Sim'i korkutur. Korkan Sim panik içinde koşmaya başlar. Eğer odada ikiden fazla uyanık Sim varsa, hayalet en yakındakini korkutur. Eğer odada uyanık biri yoksa, hayalet üzgünce etrafta biraz dolanır ve kaybolur.

Hayaletlerden Kurtulmak

Hayaletlerden kurtulmak aslında çok basittir. Vazolarını veya mezar taşlarını sildiğinizde ya da arsayı yerle bir ettiğinizde hayaletler de silinir. Aile taşınırken, eşyaların arasında bulunan vazo da diğer eşyalarla birlikte satılır. Ancak mezar taşı, mimari bir eşya olarak avluda kalmaya devam eder.

...VE İŞTE BİTTİ

Herhalde artık The Sims ile aklınıza takılan herhangi bir soru kalmamıştır. Yine de kafanızda başka sorular oluşursa, ve her şeye rağmen bazı şeyleri nasıl yapacağınızı bulamıyorsanız, bize yazmaktan kesinlikle çekinmeyin.

Eser Güven

PLANESCAPE TORMENT 2.Bölüm

Planescape Torment'in tam çözümüne Clerk's Ward'dan devam ediyoruz.



Bu bölgede de Lower Ward'da olduğu gibi birçok görevle karşılaşacaksınız, bu görevler sayesinde üç yeni yol arkadaşı (Fall-from-Grace, Ignus, Nordom) kazanabilir ve Ravel'e giden yolu aydınlatabilirsiniz.

Aelwyn İle Nemelle'yi Buluştur (8000 XP)

Girişin hemen güneyinde Nemelle'yi bulacaksınız. Sizden Aelwyn'i bulmanızı isteyecek. Eğer Nemelle'yi bulmadan önce Aelwyn ile konuşursanız, bu sefer aynı şeyi Aelwyn istiyor. Aelwyn'i daha şağıdaki bir barda bulabilirsiniz. Onunla konuşun ve mesajını Nemelle'ye iletin. Nemelle max. HP'nizi arttıracak. Tekrar Aelwyn ile konuşun. Size eskiden bir Sensate olduğunuzu söyleyecek.

IGNUS'U GRUBA KATMAK (5000 XP):

Eğer Nemelle ile decanter hakkında konuşursanız size gizli kelimeyi söyleyecek. Şimdi Smolering Corpse Bar'a gidip decanter'i Ignus üzerinde kullanın. Ignus grubunuza katılacak. Ignus bir büyücü ve ateşle ilgili büyüleri hazır olarak geliyor. Ama grupta Dak'kon gibi biri varken Ignus'a çok fazla ihtiyaç olmuyor. O yüzden isterseniz onu gruptan çıkarabilirsiniz.

Malmaner'in Kostümünü Al (14000 XP)

Terzi dükkanının önünde bulacağınız Malmaner ile konuşunca sizde onun için kostüm almanızı isteyecek. İçeri girip terzi ile konuşun ve dustman kostümü alın. Kostümü Malmaner'e verin ve bu kostümü birçok kişinin aldığını söyleyin. Malmaner başka bir kostüm isteyince içeri girin ve godsman kostümü alıp Malmaner'e verin. Dükkandan ayrıca Annah ve (grubunuzdaysa) Fall-from-Grace için giysi satın alabilirsiniz (veya çalabilirsiniz).

Pestle Ve Kılnn'i Birbirinden Ayır (6000 XP)

Apothecary'e girip Pestle Kilnn ile konuşup yardım önerim. Curiosity Shop'a gidin ve egzotik şeyler listesinden Elixir of Horrific Separation satın alın. Pestle Kilnn'e dönüp konuşunca, iki adam birbirinden ayrılacak.

UNDERSIGIL

Eğer Undersigil'e girerseniz oldukça XP kazanabilirsiniz. Buradaki Trelon'lar 1400, Larval Worm'lar ise 8000 XP kazandırıyorlar. Buraya istediğiniz zaman girip çıkabilirsiniz.

NORDOM'U GRUBA KATMAK

Nordom'u gruba katmak biraz pahalıya patlıyor ama buna değer. Önce Curiosity Shop'a gidip Metallic Cube Figurine (1500 altın) satın alın. Sonra Brothel'e gidip modron'lara bu küp hakkında soru sorun. Kübü kullanın ve onunla oynayarak kilidini açmaya çalışın. Bendeki sıra şöyleydi. Left knee (5), left wing (3), right wing (3), right arm (2). Yanlış yaparsanız baştan deneyin. Kilidi açınca modron labirentine ışınlanacaksınız. Etrafta biraz dolaşıp engineering odasını bulunve ortadaki modron ile konuşun. Labirentin seviyesini high yapmasını söyleyin, yoksa Nordom'u bulamazsınız. Nordom'u bulmak oldukça vakit alıyor ve odalardaki yaratıklar çok güçlü. Labirentten çıkmak istediğiniz zaman Nameless One'ın ölmesine izin verin. Labirentin en başına ışınlanacaksınız, hemen güneye giderek engineering odasına ulaşabiliyorsunuz. Mühendisle konuşunca sizi daha önce gitmiş olduğunuz herhangi bir şehre ışınlıyor. İstediğiniz zaman kübü kullanıp buraya gelebilirsiniz.

FALL-FROM-GRACE'İ GRUBA KATMAK

Brothel of Slating Intellectual Lusts'a girin ve Fall-from-Grace ile konuşun. Ona katılmanızı isteyince size basit bir görev verecek. Göreviniz Grace'in on öğrencisiyle konuşmak. Onlarla yaptığınız konuşmalar yeni görevlere yol açacak. Ama Grace'i kazanmak için sadece konuşmuş olmanız yeterli. Etrafta dolaşıp dokuz kızla da konuşun. Soldaki ilk odaya girip gardırop (Luis) ile konuşun. Grace ile konuşun ve 10. öğrencinin kendiniz olduğunu (veya Luis olduğunu) söyleyin. Fall-from-Grace grubunuza katılacaktır. Onunla tüm konular hakkında konuşun veondan grup üyeleri hakkındaki fikirlerini öğrenin.

Morte'nin Gerçek Hikayesi (12000 XP)

Grace'ten Morte ile ilgili fikirlerini öğrendikten sonra Morte ile konuşup onu doğruyu söylemesi için sıkıştırın. Böylece Morte gerçekte neden sizinle birlikte olduğunu anlatmaya başlayacak. Hikayesinin sonunda Morte, +4 Strength, +2 Dexterity ve +2 Constitution kazanacak.



Juliette'in Aşk Hayatını Kızıştır (20000 XP)

Juliette ile konuştuktan sonra ona sevgilisi rolünü oynamayı teklif edin. Civic Festhall'e gidin ve odalardan birinde bulacağınız Montague ile konuşun. Montague kızı size bırakınca bunun aslında bir oyun olduğunu söyleyin. Ona oyunu devam ettirmesini teklif edin. Juliette ile konuşup görevi tamamlayın. Juliette ile Ravel hakkında konuşmayı unutmayın.

Dolora'ya Kalbinin Anahtarını Getir (42000 XP)

Dolora ile konuşup ona yardım edeceğinizi söyleyin. Civic Festhall'e gidip Merriman ile konu-

şun. Onu doğudaki koridorda dolaşırken bulabilirsiniz. Eğer hafızasını silerseniz size yardım edeceğini söyleyecek. Curiosity Shop'a gidin ve egzotik şeyler listesinden Rune-covered Ale Stein satın alın. Art & Curio Gallery'e gidin. Giriş-teki ilk eseri (Dark Bird of Ocanthus) inceleyin. Yvana ile konuşunca bu tüylerin hafıza silici etkisini öğreneceksiniz. Tüylerden birini satın aldığınız bardak ile yakalayın. Civic Festhall'e dönüp Merriman'e bardağı verin (12000 xp), size anahtarları verecek. Dolora'ya dönüp anahtarları verin ve onunla Ecco hakkında konuşun.

Ecco'ya Konuşma Yeteneğini Geri Kazandır (30000 XP)

Dolora'dan Ecco hakkında bilgi aldıktan sonra Ecco ile konuşun ve ona yardım edeceğinizi söyleyin. Curiosity Shop'a gidip egzotik şeyler listesinden Fiend's Tongue ve Deva's Tears satın alın. Brothel'e dönüp Ecco ile konuşun ve Fiend's Tongue'yi üzerinde kullanın. Ecco argo kelimeler kullandığını farkedecek (ne de olsa iblis dili). Deva's Tears'i de kullandığınızda Ecco eski haline dönebilecek. Ona Ravel hakkında soru sorun.

Vivian'ın Kokusunu, Marissa'nın Peçesini Bul (25000 XP)

Vivian ile konuşunca sizden kokusunu bulmanızı isteyecek. Nenny ile konuşun ve ona Vivian'ın kokusunu sorun. Marissa'dan şüphelendiğini söyleyecek. Marissa ile konuşunca onun da peçesini kaybettiğini duyacaksınız. Önce Nenny'e peçeyi sorun. Sonra Kimasxi Adder-Tongue ile bu konuyu konuşun ve Nenny ile tekrar konuşun. Soldaki ilk odadaki gardırop (Luis) ile konuşun ve gerekirse zorla kokulu peçeyi alın. Vivian'a kokuyu, Marissa'ya peçeyi verin. Vivian'a kokuyu verince +1 Charisma kazanacaksınız.

Yves'in Hikayeleri (Hikaye x 5000 XP)

Yves ile konuşun ve ona hikayelerinizi takas etmeyi önerin. Sizin hikayeleriniz bitince grubunuzdaki diğer üyelere de hikaye anlattırın. Hikaye başına 5000 XP kazanacaksınız.

Reekwind'in Lanetini Kaldır (15000 XP)

Hatırlarsanız Hive'ın market bölgesinde Reekwind'den bu görevi almıştınız. Civic Festhall'de Jumble Murdersense ile konuşun. Onu sinirlendirince size hıçkırık laneti yapacak. Dışarı çıkıp hemen kapının yakınındaki Salabesh the Onx ile konuşun. Ondan lanet için yardım isteyip biraz zorlayınca, size bir lanet öğretecek. Jumble'a gidip onu lanetleyin. Jumble üzerinizdeki laneti kaldırınca, aynı şeyi Reekwind için de isteyin.

Civic Festhall'daki Private Sensorium'a Giriş

İçeri girince karşılaşacağınız Splinter ile konuşun. Eğer Aelwyn ile konuştuysanız size eskiden bir Sensate olduğunuzu söylemiş olmalı. Splinter'dan sizi private sensorium'a götürmesini isteyin. Eskiden bir Sensate olduğunuzu söyleyebilir veya Sensate grubuna katılabilirsiniz. Artık Civic Festhall'deki her yere gidebileceksiniz.



Sensory Stone'ları Kullan (12000 XP)



Private Sensorium'a girince üç kristale de dokunun. İlk kristal pek önemli değil. Mavi olan Deinorra'nın kristali, yeşil olan ise Ravel'in kristali. Deinorra'nınkinden size bıraktığı mirası, Ravel'inkinden ise Ravel'in labirentine nasıl girebileceğinizi öğreneceksiniz. Bu bilgileri öğrenmeniz çok önemli.

Deionarra'nın Mirası (8000 XP)

Kristalle konuştuktan sonra Advocate'e gidin. Onunla tüm konularda konuşunca Deionarra'nın babası olduğunu öğreniyoruz. Ondan mirası isteyin. Iannis ile tekrar konuşunca sizden Deionarra'nın kristalini kullanması için izin almanızı isteyecek. Gidip Splinter ile konuşun ve izni alıp Iannis'e geri dönün.

Ravel'ın Labirenti İçin Portal Anahtarını Bul (48000 XP)

Private Sensorium'da Quell ile konuşun. Sizden çikolata isteyecek. Curiosity Shop'a gidip Chocolate Quasit satın alın ve Quell'e dönerek verin. Artık sizinle konuşacak. Ona Ravel ve labirentine giden anahtarı sorun. Anahtar olarak Ravel'den bir parça kullanmamız gerekiyor. Brothel'e gidin ve daha önce öğrenmediyseniz Juliette ile konuşup Kesai-Serris ile Kimasxi Adder-Tongue'nin kardeş olduklarını öğrenin. Ecco ile konuşup Kesai-Serris'in Ravel'in kızı olduğunu öğrenin. Şimdi Kesai-Serris'e gidin ve onunla Ravel hakkında konuşun, bu konuda konuşmak istemeyecek. Kimasxi ile Kesai-Serris ve onun babası hakkında konuşun. Kimasxi'nin çekmecesinden mendili alın. Tekrar Kesai-Serris ile konuşunca Ravel'in onun annesi olduğunu kabullenecek. Şimdi ona Ravel'in bir parçasına ihtiyacınız olduğunu söyleyin. Size kanını önerecek, kanı mendil ile alın. Böylece Ravel'in labirentine giden anahtarı almış olduk.

Nameless One'ın Günlüğünü Bul (30000 XP)

Civic Festhall'ün doğusundan yatakhane kısmına geçin. Görevliyle konuştuğunuzda size oda anahtarınızı verecek (bunun için Splinter'i Sensate olduğunuza inandırmış olmanız gerekli). Odadaki rafları araştırınca birisinde dodecahedron bulacaksınız. Onu kullanın, diyalogların sonunda günlüğünüze kavuşacaksınız ama dilini anlamanız için yardım gerekli. Festhall'den çıkıp Finam the Linguist'in evine gidin. Onunla konuşunca size babasından bahsedecek. Eğer ölülerle konuşma yeteneğiniz varsa babasının külleriyle konuşun. Aklınıza gelenlere izin verin (Allow). Günlüğü okumayı öğrendiğinize göre, günlüğü açıp okuyabilirsiniz. Eğer Finam sizden onun günlüğünü bulmanızı isterse Brothel'e gidip Luis'in bulunduğu odadaki çekmeceden günlüğü alın. Günlüğü daha Finam ile konuşmadan bulmama rağmen, Finam benden günlük istemedi. Ama odanın içinde onu arayıp durduğuna göre isteme şansı olabilir. Şimdi Advocate'e gidin ve günlükte okuduğunuz miras olan makbuzu alın.

Ravel'ın Labirenti İçin Portalı Bul (40000 XP)

Makbuzu aldıktan sonra Lower

Ward'a dönüp Great Foundry'e girin. Nadilin ile konuşup makbuzu verin, karşılığında size bir obje verecek. Identify ile objeyi inceleyip, onun Unfolding Portal olduğunu ortaya çıkarın. Eğer Nadilin üzerinde hırsızlık yaparsanız (Annah ile veya hırsız iseniz kendinizle) bir makbuz daha bulacaksınız ve bu makbuz karşılığında The Justifier isimli bir gürz alabiliyorsunuz.

RAVEL'S MAZE

Ravel'in labirentine ulaşmak için elinizdeki Unfolding Portal'ı kullanmalısınız (tabii anahtar olan kanlı mendili de almış olmanız gerek). Ravel'in labrienti aslında çok basit bir yer. Etrafta tirigit isimli yaratıklar var ve kolayca öldürülüyorlar. Hemen haritanın ortasına gidin, orada Ravel Puzzlewell'i bulacaksınız. Konuşmaya başlamadan önce oyunu kaydedin.

Ravel İle Konuş (300000 XP)

Ravel ile konuşurken seçeceğiniz doğru cümleler size oldukça e XP kazandırabilir. Konuşmanızın bir kısmında size 'What can change the nature of man?' sorusunu soracak, cevap olarak söylemeniz gereken kelime 'Love'. Onun hakkında ne düşündüğünüzü sorunca ona gerçeği söyleyin, yani çirkin bulduğunuzu. Böylece istediği kişinin kılığına girebildiğini öğreneceksiniz. Marta kılığına girmesini söyleyince tekrar bağıraklarını çıkaracak, bunu bilezik olarak kullanabiliyorsunuz. Ei-Vene kılığına girmesini söyleyin ve size dokunmasına izin verin, +3 HP kazanacaksınız. Ona çıkış yolunu ve ölümsüzlüğünüzü sorun. Size bulmanız gereken bir melekten bahsedecek. Tüm konuşma bitince sizi bırakmak istemeyecek ve onu öldürmek zorunda kalacaksınız. Bıraktığı eşyaları alın (özellikle tırnağı çok güçlü bir silah) ve haritanın kuzeydoğusuna gidin. Buradaki portalın önüne gelince bir diyalog ekranı çıkacak, diyaloğu takip edince Curst'e gideceksiniz.

CURST

Curst iki kısımdan oluşan bir şehir: Curst ve Inner Curst. Burada alacağımız tüm görevlerde bu iki kısım arasında seyahat etmemiz gerekecek. Inner Curst'e, kuzeybatıdaki geçiti kullanarak ulaşabilirsiniz. Bu şehirdeki amacınız Ravel'in bahsettiği meleği (Deva) bulmak. Birkaç kişiyle konuşunca devanın yeraltında olduğunu öğreniyorsunuz. Burada iki seçeneğiniz var. İster hemen çöplüğe gidip yeraltına inebilirsiniz, isterseniz sizi yeraltına ışınlayacak 5 görevi yapabilirsiniz. Bu görevler çok iyi XP verdiği ve basit oldukları için bunu şiddetle tavsiye ediyorum. Çünkü bir kez aşağı indikten sonra tekrar Curst'e dönüş yok.

Yeraltına Giden Anahtarı Oluştur

Traitor's Gate Tavern'e girine ve barmen Tainted Barse ile konuşun. Size anahtara giden görevlere başlamak için Marquez ile konuşmanızı söyleyecek. Tüm görevleri bardaki kişilerden alacağız.

1) Barse'nin kızını kurtar (65000 XP): Marquez ile konuştuğunuzda, Barse'nin kızını kurtarırsanız anahtarın ilk parçasını vereceğini söyleyecek. Inner Curst'e gidin, Warehouse'un hemen solunda bir kızın etrafındaki haydutları göreceksiniz. Önce onlarla konuşun ve dövüş başlayınca Jasilya'ya zarar gelmemesine dikkat edin. Haydutlar ölünce Jasilya ile konuşun, tekrar Curst'e dönüp Marquez ile konuşun. İkinci görevi Kitla'dan alacağınızı söyleyecek.



2) Aile anlaşmazlığını çöz (150000 XP): Görevi alınca Tavern'den çıkıp hemen yakındaki blacksmith dükkanına girin ve Crumplepunch ile anlaşmazlık hakkında konuşarak ondan miras kağıdını alın (legacy). Inner Curst'e gidin ve Distillery dükkanına girip Kester ile konuşun, ondan da miras kağıdını alın. Şimdi isterseniz Kester veya Crumplepunch'a mirası ikisi arasında paylaştırmaya karar verdiğinizi söyleyebilirsiniz. Ben kağıtları doğrudan Kitla'ya götürdüm. Üçüncü görevi Nabat verecek.

3) Çöplük bekçisini koru (43750 XP): Çöplüğe gidip Kyle ile konuşun. Wernet isimli bir haydutun onu tehdit ettiğini söyleyecek. Inner Curst'e gidin, Wernet'i hemen sol tarafta bulacaksınız. Onunla Kyle hakkında konuşun ve Curst'e geri dönün. Şimdi Kyle'ın yanına gidince üç tane haydut gelecek. Onları öldürün. Nabat ile konuşup görevi tamamlayın. Dördüncü görevi Dallan'dan alacaksınız.

4) Resmi bir anlaşmazlıkla ilgilen (187500 XP): Inner Curst'a gidin ve kuzeybatıda eski Carceri portalının orada duran An'izius ile konuşun. Hemen kuzeydoğudaki Siabha ile konuşunca size daha fazlasını teklif edecek. An'izius ile Siabha arasında birkaç kez gidip gelip teklifi yükseltin. Şimdi Inner Curst girişine gidip Guard Captain ile konuşun. İstediğiniz bir tanesini (veya ikisini de) suçlayın. Suçlamadığınız kişiyle konuştuktan sonra Derran'a dönüp görevi tamamlayın. Son görevi verecek kişinin adı Dona Quisho.

5) Dona Quisho için iblisi kurtar (191250 XP): Tavern'den çıkıp Grain Silo'ya girin ve üst kata çıkın. Pentagrama doğru yürüyüp iblisi çağırın. Onunla konuşun ve serbest bırakmanızın karşılığında birşey isteyin. Size Heartgrinder isimli bir balta verecek. Şimdi onu ister serbest bırakabilir, ister öldürebilirsiniz. Dona'ya dönüp görevi tamamlayın. Tainted Barse ile konuşun, sizi yeraltına ışınlayacak.

CURST UNDERGROUND

Yeraltındaki ilk haritada yapılabilecek pek birşey yok. Bu haritadaki amacınız haritanın en kuzeybatısındaki yolu takip ederek ulaşabileceğiniz Prison'a gitmek. Bunu yapana kadar etrafta dolaşıp yaratıkları öldürerek biraz e XP kazanabilirsiniz. Kuzeydoğuda iyi e XP verebilecek iki tane Black Abishai ve konuşup biraz bilgi alabileceğiniz Tek'elach var. Kuzeybatı yolunda önce Hermit ile karşılaşacaksınız. Burada dinlendikten sonra yola devam edin ve Prison bölgesine ulaşın.

Deva'yı Kurtar (403750 XP)

Bu haritadaki Curst guard'ları Morte ile tek tek üstüne çekip öldürürseniz rahat edersiniz. Toplu halde saldırdıklarında çok zor oluyorlar. İlk olarak kuzeye gidin ve batıya doğru giden yola dönün. İlk dönüşten güneye doğru giden yolu takip edip kapıyı açınca Trias adındaki deva ile karşılaşıyoruz. Sizden onu serbest bırakmanız için kılıcını bulmanızı isteyecek. Trias'tan ilk kapıyı nasıl açacağımızı da öğreniyoruz. Haritanın sol tarafında içi içe çember şeklinde oluşan hapishane var. Buraya gelip ilk kapıya dokununca Nameless One, Trias'ın gösterdiği şekilde kapıyı açacak. İçeride çok fazla guard var, Annah grubunuzdaysa stealth yaparak yerlerini birer





birer tespit edin ve Morte ile de üstünüze çekip öldürün. En içi odada Cassius ile karşılaşacaksınız. Ondan kılıcı istediğinizde sizi sınamak istediğini söyleyecek, burada ister gücünüzü, ister zekanızı, isterseniz becerinizi kullanabilirsiniz. Tabii bunların seçtiğiniz karakter sınıfıyla ilgili olduğunu söylememe gerek yok. Eğer fighter iseniz gücü seçmelisiniz, bunu seçince sizinle dövüşüyor. Dikkatli olun çünkü gerçekten çok güçlü. Sadece sizinle konuşmasına rağmen dövüş sırasında diğer grup elemanlarınızla da saldırın. Kılıcı alıp devaya gidin ve kılıcı kullanarak zincirlerinden kurtarın. Eğer kılıçla devaya vurursanız oyun başarısızlıkla bitiyor (bu oyunu kaybedeceğiniz ender durumlardan birisi). Deva size yapmanız gerekenler hakkında bilgi verecek. Konuşmanız bitince haritanın kuzeydoğusundaki portala gidin.

VHALOR'U GRUBA KATMAK (180000 XP)

Portalın arkasındaki odada duran bir zırh göreceksiniz. Portala girmeyip yanından dolaşın ve zırhı inceleyin. Sizinle konuşmaya başlayacak. Size katılmasını isterseniz bunu kabul edecek. Eğer onu grupta istemiyorsanız bile e XP kazanmak için şimdilik katılmasına izin verin. Katılınca onunla konuşun ve size bakınca ne gördüğünü sorun. Aklınıza anılarınız gelecek ve e XP kazanacaksınız. Artık isterseniz Vhailor'u öldürebilir, gruptan çıkarabilir veya onunla devam edebilirsiniz. Ben Nordom'u tercih ettim. Ama grupta fighter eksikliği çekiyorsanız Vhailor işinize yarayabilir.

OUTLANDS

Outland'e geçtiğiniz gibi yaratıkların saldırısına uğrayacaksınız, neyseki çok güçlü değiller. Etraf temizlendikten sonra Annah ile stealth yapıp, aşağıdaki iskeletin kafasındaki kapıya girebilirsiniz. Böylece oraya giderken dövüşmek zorunda kalmazsınız.

Fjhull Forked-Tongue İle Konuş (350000 XP)

İskeletin kafasından Fjhull'un evine giriyorsunuz. Fjhull iyilik yapmakla lanetlenmiş bir yaratık, o yüzden onun bu özelliğini biraz sömüreceğiz. Onunla konuşup ölümlülüğünüz hakkına bilgi alın. Size Baator'a gitmenizi ve Pillar of Skulls ile konuşmanızı söyleyecek. Size yardım etmesini söyleyin, yalan söylemediğinden size elinde olan silahları ve büyüleri sayacak. Bunlardan istediğinizi alabilirsiniz, özellikle büyüleri çok işe yarıyor. Fjhull'un evinden çıkıp, hemen sağ taraftaki iskeletin koluna doğru gidince Baator'a giden portal açılacak.

BAATOR

Aslında Baator'da yapmanız gereken şey çok basit, haritanın güneydoğusundan Pillar of Skulls'a gitmek. Baator her cins Abishai'nin cirit attığı bir mekan ve Abishai'lerin en zayıfı 7000 XP veriyor. O yüzden eğer grubunuzun başa çıkacağına inanıyorsanız haritadaki tüm Abishai'leri temizlemeye çalışın. Küçük gruplar halinde üstünüze çekebilirseniz çok zorlamıyorlar. Bu haritada Annah'ın Backstab yeteneğinden oldukça faydalanabilirsiniz. Önce Stealth yapın, yalnız bir Abishai bulun ve ona saldırın. Annah tam saldırmadan önce görünmezlikten çıkacak ve 3-4 kat fazla zarar verecektir. Yaralı Abishai'yi de kolayca indirebilirsiniz. Bu haritada öldüğünüzde otomatik olarak Pillar of Skulls'a ışınlanıyorsunuz.

PILLAR OF SKULLS

Bu haritaya geçtiğinizde ilk iş olarak yalnızca Nameless One'ı seçin. Başka bir grup üyesi sizinle gelmesin. Çünkü Pillar of Skulls'ın yanınızdakilerle ilgili kötü istekleri oluyor. Özellikle Morte'yi görürse onu alıyor ve geri kurtarabilmek için çok yüksek strength ve dexterity gerekiyor. Yalnız başınıza Pillar of Skulls'a gidip konuşmaya başlayın.



Pillar'dan öğrenmeniz gereken iki şey var. Birincisi Fortress of Regret'e nasıl gidebileceğiniz, diğeri ise Baator'dan nasıl ayrılabileceğiniz. Ama Pillar her sorunuzdan önce sizden bir karşılık istiyor. Bunlar arasında Fjhull'un yerini söylemek, grup üyelerinden birini ona vermek, kalıcı olarak 15 hp. Kaybetmek var. Eğer elinizde modron kübü varsa (işte şimdi verdiğimiz paraya değecek) sizden kübü vermenizi de isteyebiliyor. Ben ilk soru karşılığında Fjhull'un yerini söyledim, ikincisi karşılığında da kübü verdim. Pillar'dan gerekli bilgileri aldıktan sonra Baator'a geri dönün. Haritanın güneybatısına gittiğinizde portalı açmak için bir diyalog ekranı çıkacak. Portaldan geçince tekrar Outlands'e döneceksiniz. Fjhull'un yanına giderseniz, Pillar'a verdiğiniz bilgi yüzünden fiend'ler gelip ona saldıracak. İsterseniz hepsini öldürebilirsiniz. Fjhull'un üzerindeki eşyaları almayı unutmayın. Şimdi iskeletin kuyruğuna doğru ilerlerseniz yeni bir portal açılacak ve Curst'e (en azından geri kalana) geri döneceksiniz.

CURST GONE

Curst'e döndüğünüzde farkedeceğiniz ilk şey artık Curst diye birşey kalmadığını göreceksiniz. Burada yapacağınız şey şehir merkezine gidip portaldan geçerek Carceri'ye ulaşmak. Ama eğer kendinize güveniyorsanız oyundaki en güçlü yaratık olan Fiend from Moridor's Box'ı öldürmeyi deneyebilirsiniz. Onu haritanın soluna doğru bulacaksınız ve öldürmeniz gerçekten de çok zor. Bildiğiniz tüm güçlü büyüleri yapsanız bile çok fazla iyileştirme iksiri kullanmanız gerekecek. Ama öldürdüğünüzde de buna değiyor.



Tam 500000 XP kazanıyorsunuz ve bu, oyunda kazanabileceğiniz en yüksek ikinci XP puanı. Ayrıca üzerinden +3 Constitution, +3 Armor Class, +15 HP veren Aegis of Torment çıkıyor. Yani ne kadar uğraştırırsa uğraştırsın, bu yaratığı öldürün.

CARCERI

Curst'teki portaldan geçerek Carceri'ye ulaşıyorsunuz. Buradaki ana amacımız kuzeydeki Administration binasını girip Trias ile yüzleşmek. Ama daha önce şehirdeki kaosu engelleyip işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

Carceri'ye girdiğinizde hemen kuzeyde bir kasanın altına sıkışmış Belrog ile Tovus Giljaf'ı göreceksiniz. Belrog'a yardım edince Tovus ölüyor ve üzerinden oyundaki en mükemmel animasyonlardan birine sahip olan Meteor Storm çıkıyor (125000 XP).

Girişin hemen sol tarafındaki standın üzerinde iki Gehreleth'in insanlara saldırdığını göreceksiniz. Yaratıkları öldürün (225000 XP)

Kuzeyde Jasilya'ya saldıran haydutları öldürün (75000 XP)
Warehouse'un hemen önündeki yağmacılarla konuşup, onlara şehirde kaos olduğunu ve bu şekilde herkesin öleceğini söyleyip ikna edin (150000 XP)
Warehouse'a girin ve Ebb Creakkness ile konuşun. Onu da kaosu engellemeye ikna,edin (200000 XP)
Haritanın batısında bir idam sahnesi göreceksiniz. Yargıçla konu-

şup idamı engelleyin (225000 XP) Haritanın ortasındaki Barracks binasına girip dinlenebilirsiniz.

Wish Büyüsü

İşte AD&D'nin en mükemmel büyülerinden biri. Bu büyüyü o kadar iyi bir yere saklamışlar ki bulmanız neredeyse imkansız. Wish büyüsünü Warehouse'un içinde, X:391 Y:289 koordinatlarında bulabilirsiniz. İmlecin koordinatını öğrenmek için L tuşuna basın. Haritada Wish büyüsünün tam yerini görüyorsunuz.



Şehirdeki kaosu azalttıktan sonra, artık Administration binasına girebilirsiniz.

Administration Building

Trias bu binanın üçüncü katında bulunuyor. İlk katta sohmein isimli yaratıklarla karşılaşacaksınız, fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. İkinci katta daha çok Curst Guard'lar var, herzamanki taktikle küçük gruplar halinde onlardan da kurtulun. Üçüncü katı da temizledikten sonra, eğer grubunuzdaki tek hırsız Annah ise onu kullanarak sandıklardaki tuzakları etkisiz hale getirip içindekileri alın. Bazı sandıklardan harika şeyler çıkıyor. Bunlardan biri de Mark of the Savant isimli silah. Hazır olduğunuzu düşünüyorsanız güneybatıya doğru gidip balkona çıkın ve Trias ile konuşun. Onunla mümkün olan tüm konularda konuşmaya çalışın. Eninde sonunda onunla dövüşmeniz gerekecek, dövüş sırasında af dilese de en sonunda onu öldürün (375000xp). Şimdi portaldan geçtiğinizde kendinizi tekrar The Hive'da bulacaksınız.

THE HIVE

Burası artık son dövüşe hazırlanmanız için tek şansınız. Eğer hala yapmadıysanız Fell's Tattoo Parlor'a gidip yararlı olduğunu düşündüğünüz dövmeleri satın alın çünkü güçlü olmanız gerekecek. Elinizdeki gereksiz şeyleri satın ve alabildiğiniz kadar iyileştirme iksiri alın. Eğer bulabilirseniz bir iki tane de Charcoal Charm alın çünkü ateşe karşı dayanıklı olmamız gerekecek. Diğer grup üyeleri hakkında endişelenmenize gerek yok çünkü birazdan yalnız başınıza kalacaksınız. O yüzden en iyi eşyaları (yüzük, bilezik, dövme, charmlar) Nameless One'da toplayın. Hazırsanız morgun önündeki Pox ile konuşup kendinizi öldürtün ve içeri girin.

Şu anda oyuna başladığınız yerdesiniz. Hemen kuzeydoğuya doğru yürüyünce odanın sonunda portalı farkedeceksiniz. Portala bir konuda pişman olduğunuzu söylemeniz gerekecek (250000xp). İçinde companion olan seçeneği seçerseniz, son bir kere arkadaşlarınızla konuşacaksınız ve Morte size bazı bilgiler verecek. Artık portaldan geçebilirsiniz.

Fortress Entrance

İlk olarak güneydoğuya doğru ilerleyin ve bir yolun sonunda bulacağınız Deionorra ile konuşup ondan biraz bilgi alın. Eğer Deionorra'nın mirasından aldığınız yüzüğü taşıyorsanız, Deionorra yüzüğü daha da güçlendirecek. Şimdi buraya geldiğiniz yere dönün ve batıya ilerleyip kapıyı açın.

Fortress Interior

Burada karşılaşacağınız tek yaratık cinsi Greater Shadow. Öldürdüğünüz her yaratık için 10000 XP alıyorsunuz ama hepsiyle başa çıkabilmeniz mümkün değil. O yüzden eğer level atlamanıza fazla kamadıysa, yeteri kadar öldürüp level atlayabilirsiniz. Yoksa boşuna uğraşmayın. Burada yapmanız gereken şey dört makinaya dokunmak ve sonra açılan portaldan geçmek. Her makinaya dokunuşunuzda haritanın farklı bir yerine ışınlanacaksınız. Makinaların yerleri ise şöyle: haritanın güneydoğusundaki odada, haritanın ortasında mavi bir havuzun hemen üstünde, kuzeydoğudaki odada (bu biraz zor görülüyor), kuzeybatıdaki ortadaki odada. Makinaların yerlerini yandaki haritada görebilirsiniz.



Tüm makinalara dokunduktan sonra kuzeydoğu odasında açılan portala girin.

Trial Of Impulse

Burada Ignus veya Vhailor ile karşılaşacaksınız (Eski grup üyesi adaylarından biriyle). Pek zorlu rakipler değiller, özellikle Ignus ile karşılaşmadan önce Charcoal Charm ile ateşe karşı dayanıklı hale gelirseniz işiniz iyice kolaylaşıyor. Vhailor için ise Healing Charm en iyi çözüm. Odanın ortasındaki kristale dokunup bir sonraki bölgeye geçin.

Maze Of Reflections

Bu bölgede sizden önceki hayatlarınızdan üç tanesiye karşılaşacaksınız. Önce Practical Incarnation konuşuyor. Onunla birleşmenizi isteyecek, eğer bunu yaparsanız oyunu kaybedersiniz, o yüzden onu sizinle birleşmeye zorlayın. Bunu başarabilmeniz için Intelligence ve Wisdom özelliklerinizin yüksek olması lazım, bu yüzden büyük ihtimalle onunla dövüşmek zorunda kalacaksınız. Ölüp ölmemesi pek birşey farketmiyor.

Sırada Good Incarnation var. Ona sorduğunuz arı sizinle birleşmeyi kabul ediyor ama ona öncelikle geçmiş hayatlarınız hakkında soru sorun. Öğrendiğimize göre ilk hayatımızın anıları bronz kürede saklıymış. Artık size katılmasını sağlayabilirsiniz. İşte oyunun en mükemmel yerlerinden birisi burası. Eğer yeterince yüksek Intelligence özelliğine sahipseniz, Pharod'un cesedinden aldığınız bronz küreyi kullanın. Küreyi kullandığınızda gerçek isminizi öğreneceksiniz ve tam 2000000 (iki milyon) e XP kazanacaksınız. Bu da yaklaşık 10 level atlamak demek oluyor. Artık karşımızda kimse duramaz. Ayrıca bu yolla kolunuzdaki Rune of Torment dövmesini de sökeceksiniz ve bu mükemmel animasyonu olan bir büyü.

Son olarak Paranoid Incarnation ile konuşun. Yine eğer Intelligence özelliğiniz yüksekse, onunla Uyo dilinde konuşma seçeneği çıktığında seçin. Böylece size katılacak, aksi taktirde onu da öldürmek zorunda kalacaksınız.

Üçüyle de işiniz bitince Deionorra belirecek. Onunla konuşun ve sizi son bölgeye ışınlamasını sağlayın.

Fortress Roof

Kuzeybatıya ilerleyince Transcendent One ile karşılaşacaksınız.

Konuşmaları dikkatli takip edin çünkü bütün hikayeyi burada anlıyoruz. Bu noktada oyunu bitirmeniz için birden fazla şansınız var. İki tanesinin sonunda farklı demo izliyorsunuz.



İlk olarak eğer Siege Tower'daki Coaxmetal'den Blade of Immortal'ı aldıysanız, kendinizi öldürmekle tehdit edin. Hikaye gereği bunu kabul edemeyecek, sizinle birleşmesini istediğinizde de bunu kabul edecek. Eğer oyunu bu şekilde bitirirseniz tek tek tüm arkadaşlarınızı diriltiyorsunuz ve oyun bir nevi mutlu sonla bitiyor.

Eğer Bronz Küreyi kullanıp isminizi öğrendiyseniz, Transcendent One ile aranızdaki bağı öğrendikten sonra ona isminizi sorun. Diyaloğu sürdürdükten sonra size saldırmak isteyecek ama buna gerek kalmadan ölecek.

Üçüncü olarak da onunla dövüşebilirsiniz. Birkaç iyileştirici iksiriniz varsa çok fazla zorluk çıkarmıyor ve dövüş başlamadan önce isterseniz bir arkadaşınızı da diriltebiliyorsunuz.

Bu yollardan birini kullanarak Transcendent One'ı altettiğinizde arkanıza yaslanın, sesi biraz daha açın ve kısa ama çok güzel oyun sonu demosunu seyredin.

Eser 'Decypher' Güven

BYZANTINE: Sırlar Labirenti (3. Bölüm)

Geçen ay kahramanımızı Galata Kulesi'nde İskender ile birlikte bırakmıştık...

İskender ile olan konuşmanız bittikten sonra Emre'nin evine gidin. Kitaplıktaki Eski Roma Mühendisliği adlı kitabı bulun. Buradaki resim, birazdan Yerebatan Sarayı'nda çözeceğimiz bir bulmaca ile çok ilgili o yüzden iyi bakın.



Haritaya geçip KLIO'ya girin. Yerebatana Sarayı'ndayız. Sola, ileri, ileri, sağa gidin. Bozuk olan sütun grafiklerini elinizdeki sütun taraması ile tamir edin. Tamir ettiğiniz simulasyonun içinde dolaşarak, az önce resmini gördüğünüz kaldıracı yapmakta kullanacağınız parçaları bulmanız gerekiyor. Simulasyonun içindeki gidebildiğiniz her mekana gidin ve yere dikkatlice bakarak şunları bulmaya çalışın: Levye, 2 tahta alet, ip, tahta sap, iki çerçeve, dört adet destek parçası ve simulasyona başladığınız yerden forseps ve halatı, bir yandaki mekandan da tekerleği alın. Simulasyonu tamir ettiğiniz yere geri dönün. Yeni açılan yoldan devam edin. Meduza kafalarını bulduğunuz mekanda yerdeki bloklara dikkat edin. Açık renkli olanları levye ile yerinden sökün. İki tanesinin altından altın meduza başları çıkacak. Tahta sapı üzerlerinde kullanarak üstteki düz, alttakinin ise sağ yanağı alta gelecek şekilde ayarlayın (bu bilmecenin cevabını daha önce Emre'nin evindeki bilmece kitabının arasından çıkan kağıtta görmüştük). Bunu yaptığınızda blok biraz yukarıya çıkacak. Şimdi bu ekrandan biraz geriye çıkıp topladığınız o parçalarla Roma Kaldıracı'nı yapmanız gerekiyor. Bunun için, çerçeveyi en soldaki iki deliğe yerleştirin, dik (merdiven şeklindeki) parçayı en sağa yerleştirin. İpi bu ikisinin üzerinde kullanın. Ortada kalan deliklerden ilerideki ve ortadakine, ortalarında delik olan destek parçalarını sokun. Kalan iki deliğe de kalan destek parçalarını koyun (size en yakın olana delikli parça gelecek). Üzerlerine tahta çubuğu yerleştirin. En öndeki desteği çıkartın ve o uca tekerleği yerleştirin. Desteği tekrar yerine takın. En son olarak da üste palanga ve ipi yerleştirdiniz mi, kaldıracınız hazır demektir.

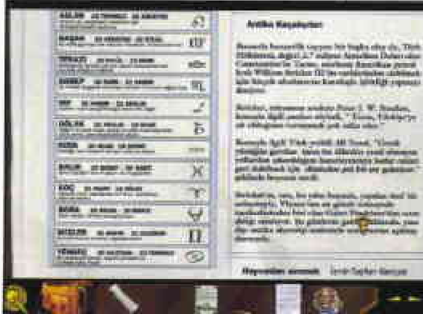
Kancayı tutup meduzalı bloğa tutturun. Tekerleği çevirin. Blok en üste çıktığında hızlı davranıp levyeyi tekerleğin arasına sokun ki



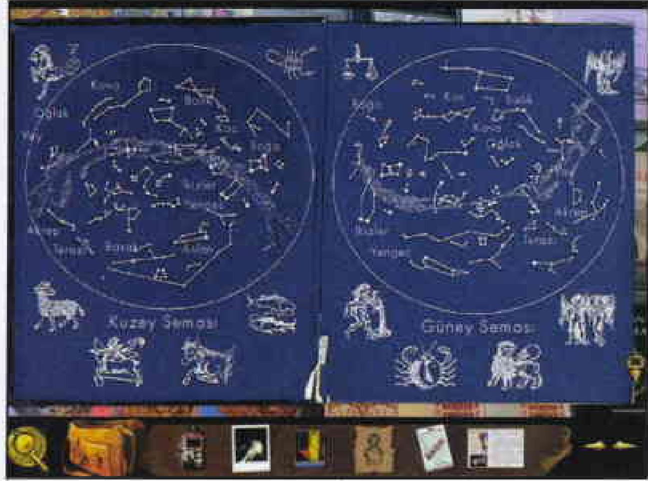
blok tekrar aşağıya düşmesin. Bloğun altından çıkan yelpazeyi alın. Böylece Yerebatan Sarayı simulasyonunu bitirmiş oluyorsunuz.

Emre'nin Evi

Simulasyondan çıktıktan sonra Emre'nin evine geri dönün. Kapıdaki notu okuyun ve yerdeki gazeteleri inceleyin. Gazetelerden birinin arkasında burçlarla ilgili resimler ve yazılar var. Sizi ilgilendiren, hangi burcun hangi resimle ifade edildiği. Buna dikkat edin yeter.



Şimdi haritanızda Sahaflar Çarşısı açılmış olmalı. Oraya gidin. Soldaki oturan boğayla konuşup



sattığı herneyse alabilirsiniz, ama hiçbir işinize yaramıyor. Sağdaki kitap satıcısı Emre'yi tanıyor, onunla konuşabilirsiniz. Kitap satıcısının arkasındaki kitap standına bakarsanız, sizi ilgilendiren iki kitap göreceksiniz. Üstteki rafta bulunan astronomi haritası, birazdan çözeceğimiz bir bilmecede işimize yaraması için orada, ama hiçbir şey anlaşılmadığı için işimize de yaramıyor. Alttaki bölümde ise kırmızı kaplı bir kitap göreceksiniz. Onu alın, aldıktan sonra da inceleyin. Böylece haritada Arasta Shops açılacak. Buraya gidin.

Arasta Shop'a gittiğinizde hemen sağınızdaki dükkana girin, satıcının saldırısından kurtulduktan sonra, hemen arkanızdaki tezgahta, yere yakın bulunan keseyi alın. Keseyi inceleyin ve Efes güç kelimelerini bulun. Adamla konuşup kelimeleri satın alın. Buradan çıkıp arkeoloji müzesine gidin. Müze görevlisinin yukarıdaki odasına çıkıp onunla konuşun. Az önce aldığınız kırmızı kitabı üzerinde kullanıp tekrar konuşun. Buradan çıkıp İstanbul Üniversitesi'ne gidin. Şerife'yi size yardım etmesi için ikna etmelisiniz. Bunu başardığınızda kendinizi Efes simulasyonunda bulacaksınız. İçeriye girdiğinizde, isterseniz merdivenin üstündeki üç taş oyununu oynayın, heykellere biraz bakın ve simulasyondan dışarı çıkın. Arkeoloji müzesine gidin, girişin solundaki palmiye sütununa yakın çekim bakın. Sağdaki heykelin arkasında kalan mezara yakın çekim bakın ve HOMER ile mezarı tarayın. İstanbul Üniversitesi'ne geri dönün.

Elinizdeki yıldız madalyonunu, arı yüzüğünü ve Efes Harflerini HOMER ile tarayın ve HOMER'ı Şerife'ye verin. Sanal Gözlükleri takıp Efes Simulasyonuna girin. İlerleyip tapınağa girin, sağdaki kapıya bakın. Kapıdaki kelimelerin dizilişi yanlış. Elinizdeki Efes kelimeleri ile bunları düzeltecek-siniz. Düzeltmeniz gereken kelimeler ve İngilizce'leri şöyle:

Düşünce – Dark (Karanlık)
Bilgi – Truth (Gerçek)
Akıl – Year (Yıl)
Erdem – Sea (Deniz)

Kapı açılınca mezara iniyorsunuz ama simulasyon size mezarın üstünde yazılanların da yanlış olduğunu söylüyor. Siz mezarı, müzede taradığınız mezar ile değiştirmelisiniz. Bunu yapınca ortaya çıkan adak tabağına yıldız madalyonunu atın. Böylece, Emre'nin çok iyi gizlediği Artemis simulasyonuna geçeceksiniz.

Evet, düğümün son boğumunu da önümüzdeki ay açıyoruz. Sırlar Labirentine son noktayı koyduğumuz yazımızı gelecek ay sakın kaçırmayın.

Sinan Akkol

FINAL FANTASY 8 2. Bölüm

Son derece geniş bir oyun olen Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

Disk 3

Uyandıktan sonra Rinoa'nın yanına gidiyoruz. Oradan çıkıp 3. kata gidin ve gemini nkontrolünü alın. Edea'nın evine doğru gidin. Eve (harabe) girip Headmaster Cid ile konuşup onu takip edin. Edea ile karşılacaksınız. Onunla konuşun. Konuşmalar bitince oradan ayrılın. Rinoa'nın yanındayız. Konuşmalardan sonra Squall üzüntüden bayılıyor. Dersem inanmayın. Şimdi tekrar Laguna'yı kontrol ediyoruz. Burada ilk önce bir ejderha ile rol icabı savaşacaksınız. Daha sonra bu ejderha ile gerçek bir kapışmanız olacak.



Level 29, HP: 17218

Tekrar Squall'ı kontrol ettiğimizde, geminin kontrolünü alın. Şimdi Edea's house'ın yukarısındaki adacıklarında gizlemiş olduklan SEED SHIP'i bulmanız gerekiyor. Ama bulmak biraz zor. Gemiyi bulduğunuzda sağa ilerleyip adamlarla konuşun. WATTS ile konuşup ona bütün soruları sorun. Daha sonra sağ taraftaki kamaraya girip adamla konuşun. Sonra tekrar Edea's House'a gidip Edea ile konuşup tekrar Seed Ship'e geri dönün. Kamaradaki adamla konuşun. Yanınızdan ayrılacak. Yanına gidip tekrar konuşun. Size olayı anlatacak. Şimdi vefakar Squall, Riona'yı sırtında taşıyacak. Edea ile karşılaşıncaya kadar ilerleyin. Edea ile konuşun. Diğer elemanlar da gelecek. Takımı kurup ilerleyin. Dümdüz karlı alana ilerleyin. Konuşmalardan sonra ilerleyip sağa dönün ve oyunu mutlaka kaydedin. Sonra sola devam edin. Burada bir yaratık size saldıracak.



Level 34, HP 17010

Yaratığı hakladıktan sonra sağa devam edin. Burada bir merdiven var. Dikkatli bakarsanız görürsünüz. Düğmeyi bulup basın. Yukarıda bir kapı açılacak. Merdivene tırmanıp asansöre kadar ilerleyip Sonra düz ilerleyip demoyu izleyin. Asansörden indiğinizde tekrar bayılacaksınız. Sizin kaderiniz bu ne yapalım. Selam Laguna. Asansörün önündeki askerle konuşun, sonra turuncu sevimli şeyle konuşun. Tamirci adamla konuşun. Sarsıntı olacak. Turuncu sevimli şey ile konuşunca asker gelecek. Sevimli şey ile konuşun. O aşağıya düşecek. Ama tekrar gelecek. Konuşmalardan sonra asker gelecek. Onu hakladığınızda başka askerler de gelecek. KIROS ve WARD geldiğinde asansöre binin. Kumanda adasındakilerle konuşup dışarı çıkın. Dışarıdakilerle konuştuktan sonra gelen adamla konuşun. Konuşmalardan sonra tekrar içeri girin. Asansöre binin. Dr. Odine'i takip edin. Asansörle aşağı indikten sonra dışarı çıkın. Arabaya binin. Askerleri hakladıktan sonra taşıyıcıya binin. Düz ilerleyip askerleri haklayın. Camdan bakın. Sağ taraftaki bilgisayarla uğraşın. Hata verebilir. Tekrar deneyin. Kapı açıldığında aşağıya inin. Açılan kapıdan ilerleyin. Elone ile konuşun. Şimdi tekrar bizim çocuklardayız. Arabadan inene adamla konuşun arabayabinin ve bir şehir turuna çıkın. Şimdi bir adada toplanmış durumdayız. (Bakın burayı unutmayın-burası önemli bir yer). Doc. Odine gelecek. Konuşmalardan sonra sağ taraftaki taşıyıcıya binip aşağıya inin (Bu binaya merkez bina diyorum, burayı unutmayın). Sol tarafa ilerleyin. Yol ikiye ayrılacak. Yuka-



Dergiler

Final Fantasy 8'de bulacağınız dergiler, karakterlerinizin silahlarını ve Limit Break saldırılarını geliştirmek için nelere ihtiyacınız olduğunu anlamanızı sağlar. Bu dergilerin birçoğunu alabilmeniz için önce Tonberry Guardian Force'unu bulmanız gerekiyor. Bunu başarabilirseniz, Tonberry'nin Familiar Menüsünü öğrenin. Daha sonra bu dergilerin hemen hemen tamamını Esthar'da satın alabilirsiniz. Dergileri bulup okuduktan sonra Balamb, Esther şehirlerindeki Junk Shop'larda silahlarınızı geliştirebilirsiniz.

WEAPONS MONTHLY

DERGİ	NASIL VE NEREDE ALINABİLİR?
Weapons Monthly March	Dollet Assault senaryosunun son yaratığı Elvoret'i yenerek
Weapons Monthly April	Quistis'le Training Center'dan çıktıktan sonra yatakhanede (Dormitory)
Weapons Monthly May	Disk 1 bittikten sonra Deling City lağımında
Weapons Monthly June	Missile Base'in son yaratığından (BGH521F2)
Weapons Monthly July	Disk 2'den sonra, Training Center'ın batısında
Weapons Monthly August	Trabia Garden Fountain'in güneyinde
Weapons Monthly 1st	Lunatic Pandora Research Center'da

COMBAT KING

DERGİ	NASIL ALINABİLİR?
Combat King 001	Galbadia Prison Tower'ın ilk katında
Combat King 002	Balamb Town'da Rajin'den
Combat King 003	Balamb Town'daki handa kaldıktan sonra, kütüphanede
	Zell'in kız arkadaşıyla konuşmalısınız
Combat King 004	Lunatic Pandora saldırısı sırasında, Esthar askerlerinden
Combat King 005	Lunatic Pandora'da 03 numaralı asansörün yakınında

PET PALS

DERGİ	NASIL ALINABİLİR?
Pet Pals Vol. 1	Zell'den
Pet Pals Vol. 2	Trende, Rinoa'nın yatağında
Pet Pals Vol. 3	Timber Pet Shop'tan satın alın
Pet Pals Vol. 4	Timber Pet Shop'tan satın alın
Pet Pals Vol. 5	Esthar Pet Shop'tan satın alın
Pet Pals Vol. 6	Esthar Pet Shop'tan satın alın

DİĞER DERGİLER

DERGİ	NASIL ALINABİLİR?
Occult Fan I	Balamb'da kütüphane raflarında
Occult Fan II	Dollet Card Casino'da
Girl Next Door	Timber Maniacs binasındaki dergi yığınının içinde

rıya devam edin. Sağa ilerleyip aşağıya inin. Tekrar sağa devam edin. Direkt aşağıya inip araba kiralayın (bilgisayara dokunun). Buradan Lunar Gate'e gidin. Fazla gezmeyin, arabanın benzini çok çabuk bitiyor. Binaya girip kızı takip edin. Bu arada Rinoa'nın iti gelecek. Köpekle konuşun! Sonra kızla konuşup onu takip edin. Beyazlı adamla konuşun. Soruları cevaplayın (ilk soruda 1, ikincide 2. şıkkı seçin). Zell'in teklifini kabul edin ve uzaya doğru yola çıkın. Şimdi köpeği takip edin. Bir sarsıntı olacak. Demodan sonra Esthar City'ye gidin. Araba kiralama yerinden sola devam eidn. Taşıyıcıların karşısındaki yoldan (araba kiralama yerine giden yol gibi bir yol var, işte orası) ilerleyip kapıdaki adamla konuşun. Taşıyıcıya binin (burası tanıdık geldi mi?) Doc. Odine ile konuşup planı öğrenin. LUNATIC PANDORA'ya binmek için üç şansımız ve üç bölge var. Belirli zamanlarda Lunatic Pandora bu bölgelerden geçiyor. Konuşmalardan sonra binadan dışarı çıkın. 20 dakikanız var. Şimdi sağ tarafa ilerleyin. Kare (PC'de A) tuşuna basarak buluşma noktasını bulabilirsiniz. Buluştuğunuzda askerlerle şöylece bir kucaklaşın. Sakın onlardan kaçmayın, yoksa diğer buluşma noktasına gitmek zorunda kalırsınız. Gemiye bindiğinizde dümdüz ilerleyip asansöre binin. İlk kapıdan içeri girin. Yaratık sizi nazikçe gemiden dışarı atacak. Demoyu izleyin. Şimdi uzaydan canlı yayına geçiyoruz. Demoyu seyredin (Playstation'da oyunun Japonca versiyonuna sahip olanların oyunu bu noktada takılacaktı). Uzay istasyonunda beyazlı adamla konuşun. Yerden Rinoa'yı alıp siyahlı adamla yanındaki doktoru takip edin. Odaya girin. 2 adamın ortasındaki kapıdan girip Rinoa'yı yatırın. Odadan çıkın, dümdüz ilerleyin. Merdivenleri çıkıp ilerideki kapıdan girin. Burada Ellone'yi bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra dışarı çıkın. Sol tarafta konuşan iki kişi var. Onlarla konuşun size olayı anlatacaklar. Daha sonra merdivenlerden inip Rinoa'nın yanına gidin. Kızımız kontrolden çıkmış, aman yanına fazla yaklaşmayın, tepiyor. Onu takip edin. Kontrol odasında IRWINE'ın yanına gidip tuşlara dokunun. Sonra merdivenleri çıkıp yerdeki adamın yanında bir kapı var. Burada üstünüzü değiştirip kabine girin. Rinoa'nın peşimden gidin. Siz yetişemeden kapı kapanacak. Geri dönün. Kontrol odasına gidin. Doktor ile konuşun. Sonra Ellone ile konuşup onu takip edin ve aşağıya inin. Demodan sonra oyunu kaydedin. Sağ taraftaki kapıdan girin. Ellone ile konuşup kabine girin. Kabinden çıkıp Ellone ile konuşun. Şimdi Rinoa'yı görüyoruz. Zavallı kız uzayda yapayalnız ve



Guardian Force Yan Görevleri

İlk iki CD'deki Guardian Force'ları oldukça kolay ele geçirmiştik. Onları karakterlerden aldık; Boss'lardan Draw ettik veya direkt olarak onları alt ederek emrimize aldık. Ancak bundan sonraki Guardian Force'lar gözden çok daha uzak ve ele geçirilmesi de bir o kadar zor. Bu son Guardian Force'ları alabilmek için yapmamız gerekenler arkaik bir ritüel düzenlemek veya bir yeraltı mahzeninin derinliklerini araştırmak gibi daha kompleks şeyler. Tek tek hangi Guardian Force'u nasıl ele geçireceğimize bakalım

Doomtrain

Tears' Point'ten aldığınız Solomon yüzüğünü doğru maddelerle bir araya getirerek Doomtrain'i Summon edip elde edebilirsiniz. İhtiyacınız olan ilk madde altı adet Remedy+. Remedy'ler dükkanların çoğunda satılıyor. Altmış tane Remedy'i Alexandre'ın Med-Lev-Up menüsü yardımıyla altı Remedy+'a çevirin. Ayrıca altı tane Steel Pipe'a ihtiyacınız olacak. Bunlar Deling şehrinin güneydoğusundaki gorile benzeyen Wendigo'lardan çalınabilir. Wendigo'ları iki tren yolu ve bir taş yol tarafından sınırlanan üçgen alanın içinde bulabilirsiniz. İhtiyacımız olan son madde 6 tane Malboro Tentacles. Bunlar şeytani zorluktaki Malborolardan çalınabilir ya da savaşarak ele geçirilebilir. Malborolar cennete en yakın olan adada bulunuyor. Karakterlerlerinizden birine Initiative, Mug, Auto-Haste ve Spd+40% verin. Şansınız yaver giderse Malboro sizi tamamen güçsüz bırakan Bad Breath saldırısını yapmadan önce Tentacle çalmak için birkaç deneme şansınız olabilir.

Cactaur

Dünyanın güney doğusunda sadece bir kaktüsün yeşerdiği küçük bir çöl var. Bu ada her biri 20 AP veren küçük ve utangaç yaratıklar olan Cactaur'ların yaşadığı yer. Onlarla dövüşmek size tek bir çarpışmada 60 AP verebilir. Bu kadar Guardian Force Skill'ini başka hiçbir yerde bulamazsınız. Ama çok hızlı olmalısınız ve vuruş yüzdeniz çok yüksek olmalı. Çünkü Cactour'lar inanılmaz derecede çevikler.
Büyük kaktüse geldiğinizde büyük Cactaur ile kapışacaksınız. Aslında çok güçlü bir yaratık değil ama çok fazla enerjisi var. Meltdown Draw edip onun üzerinde kullanın. Büyük Cactaur suya karşı çok zayıf. Bu yüzden Elem-Atk'ınıza 100X Water Junction edin ve Leviathan ile Shiva'yı kullanın. Squall ve Irvine'e Aura yapın. Squall Lionheart'ı almışsa bu Limit Break'i kullanmasını bekleyin. Bu arada Irvine büyük Cactaur üzerine sürekli olarak AP ammo boşaltabilir. Tüm karakterlerin canlandırılabilir ve diğerlerini canlandırabilir olması gerekiyor. Uzun bir mücadelenin sonunda zafer ve Cactaur Guardian Force'u sizin olacak.

ODIN

Centra Ruins, Centra kıtasının kuzeydoğusunda bulunan büyük ve iki parçalı bir piramit yapısı. Bütün karakterlerinizin hit point'lerini Limit Break seviyesine düşürün, Diablo'ların Enc-Non yeteneği ile buraya girin. Merdivenler ikiye ayrılınca sağdan gidin. Odanın ortasındaki taş bloğu tırmanmak için kullanmayı deneyin. Soldaki merdiveni kullanın ve buradaki küreyi inceleyin. Daha sonra merdivenlerden geri inin ve basamakları ortaya çıkarmak için ikinci küreyi kullanın. Merdivenleri tırmandıktan sonra soldaki ilk merdivenden çıkın ve heykelin sol gözünü alın. Tekrar merdivenden inin ve sağdaki basamaklardan yukarı çıkın. Parolayı öğrenmek için gözü heykele yerleştirin. Sonra her iki gözü de alın ve ilk heykele geri dönün. İki gözü de bu heykele takın aşağıya parolayı girin. Şimdi açık kapıdan girin ve Odin'le savaşın.
Odin grup üyelerine saldırmayacak, bu yüzden savunma ya da tedavi gibi şeylere aldırmayın. Tek yapmanız gereken süre dolmadan önce onun işini bitirmek. Her bir karakterinizde 100'er tane olana kadar Triple Draw edin. Ardından Limit Break'lerle kısa sürede işini bitirin (Limit Break kullanabilmek için buraya gelmeden önce Hit point'leri kritik bölgede tutmayı ihmal etmediniz, değil mi?).

Tonberry

Odin görevindeki süre sınırı etkisini yitirince Centra harabelerine dönün. Girişin yakınlarında Tonberry'leri bulun ve onlarla dövüşün. Zorlu ve azimliler. Diablos ve güçlü fiziksel ataklar en büyük kozunuz. Tonberry'ler grup üyelerini öldürmeyi çok sevdiklerinden sık sık ölen arkadaşlarınızı canlandırmak zorunda kalacaksınız. 20 tane Tonberry'i öldürün ve savaşlar arasında oyunu save esin. 20. zafer sizi doğrudan Tonberry kralına götürecek. Güçlü büyüleri ikili ve üçlü kullandığının, ayrıca Diablos yine çok işinize yarayacak. Eğer Aura'ya sahipseniz mutlaka kullanın. Tonberry Guardian Force'unu alabilmek için kralı öldürmeniz gerekiyor. (Ayrıca Chief's Knife'ların tümüne Ammo-RF yapmayı unutmayın.)

CHOCOBO

Chocobo ormanlarından birinden bir Chocobo yakalayın ve yanınıza alın. Şimdi savaşırken Gysahl Greens kullanın. Bu kuş sizin en büyük yardımcılarınızdan biri olacak. Save Game seçeneğinden Chicobo'yu Chocobo World Minigame'ine taşıyabilirsiniz. Chocobo'nuzu dünya haritasındaki gerekli noktalara yönlendirin. Bir düşmanla karşılaştığınızda ATB'nizin hızını yükseltmek için hem soldan hem sağdan vurun. İyi dengelenmiş bir silah tek yönlü kullanılan bir silahtan daima daha iyidir. Chicobo oyuna geri döndüğünde Cactuar'ın malları ganimetler arasına katılacak.

Bahamut

Dünya haritasının güney batı ucundaki Research Center'da bir çok ateş yaratığı var. Bu yüzden Elemental saldırınıza Blizzaga ve Elemental savunmanıza da Firaga Junction edin. İçeriye girdiğinizde merkezdeki ışıklar dönerken hareket etmeyin ve ışıklar karardığında ilerleyin. Işık kaynağının önünü araştırın. İlk soruya ilk seçenek ikinci soruya da ikinci seçenek ile cevap verin. Üçüncü soruda görünmeyen, gizli üçüncü seçeneği seçerek Bahamut ile kapışabilirsiniz. Aura, Guardian Forces ve üçlü büyü kullanın ve partinizi iyileştirmek için Curaga ve Full-Life Draw edin.

MINIMOG

Bu Guardian'ı kurtarmak için önce Chocobo'yu almış olmanız gerekiyor. Chocobo World oyununda Minimog'u kurtarırsanız, onu da Guardian Force olarak yanınıza alırsınız. Level'ınız ne kadar yüksekse Mog'u kurtarma ihtimaliniz de o kadar yüksek. Mog'u kurtarırsanız karşılığında onun Armlet'ini alacaksınız. Bu nesne sayesinde bir Guardian Force'a MiniMog komutu verilebilir. Bu komut savaşta kullanıldığında Mog tüm Guardian Force'ların saldırı puanlarını kısmen yükseltecektir. Chocobo'nuz 50'nci level'a ulaştığı zaman evrim geçirecek ve oyun içi saldırı gücü artacak. Chocobo 100'üncü level'da bir kez daha değişim geçirir.

EDEN

Bahamut'u aldıktan ve Ragnarok'a geri dönün.Deep Sea Research Center'a Zell ile dönün ve artık ulaşılabilir olan yeni bölümlere inin. Her katta doğru sayıda buhar bloğu kullanmalısınız. Bunlar sırasıyla 4,2,2,1, ve 1 olmalı. Kapının açılabilmesi için Zell'in makinayı kullanması gerekiyor. Daha sonra sürekli olarak aşağıya doğru ilerleyin. Diablo'nun Enc-None yeteneği sayesinde tamamen kurtulamasınızda düşmanla çok daha az karşılaşabilirsiniz. Bunlar oyundaki en zor çarpışmalardan bu yüzden partinizin hazır olduğundan emin olun. En alt kattaki makinanın yanında gizli bir Save Point var. Bunu atlamayın. Halen 10 blok enerjinizin olması gerekiyor. Makinayı çalıştırın ve Ultima Weapon ile çarpışın.
En son ve en güçlü guradian Force olan Eden'ı Draw edin. Cerberus kullanarak partinize Double ve Triple yapın. Partideki herkese Regen, Shell ve Barrier yapın. Boss'dan Demi Draw ederek ona yapın ve böylece çok yüksek hasarlar verin. Aura ve en iyi Guardian Force'larınızı kullanın. Her karakterin bir şekilde yanındakını canlandırabilmesi gerekiyor. Çünkü boss'un Ultima Beam'i tam 9.999 hit point vurabiliyor!

Diğer Yan Görevler

Oyunda yapabileceğiniz her şeyi görmekte ısrarlıysanız ve yapabileceğiniz her şeyi yaptığınızdan bir türlü emin olamıyorsanız bu bölüm sizin için. Aşağıda oyunu bitirmek için tamamlamak zorunda olmadığınız ama ilginizi çekebilecek bazı alt görevleri bulacaksınız. Bunların hepsi oyunun herhangi bir yerinde gerçekleştirebileceğiniz görevler değil. Ancak tamamı için gerekli şartlar yaklaşık olarak üçüncü CD'nin sonuna doğru, Ragnarok'u ele geçirdikten hemen sonra tamamlanmış olacak. Guardian Force yan görevlerini tamamlamak daha kolay ama bu görevler de harcadığınız saatlere değecek kadar eğlenceli.

Shumi Village

Bu köy haritanın kuzey kıtasında bulunuyor. Girişte isterseniz Ultima Draw edebilirsiniz (ama para istiyorlar). Ardından, asansörü kullanın ve batı ucundaki eve gidin. Heykeli kontrol edin, taş ustasıyla konuşun ve oradan ayrılın. Şimdi doğuya yönelin ve köyün bilgesinin evini bulun (kapının önünde bir Moomba var). Yaşlı adamla konuştuktan sonra taş ustasına geri dönün ve yardım etmek istediğinizi söyleyin. Shumi köyünün çeşitli yerlerine bırakılmış olan beş taşı bulmaya çalışın. Bir taşa yeterince yaklaştınız zaman Squall'ın "Huh..?" dediğini duyacaksınız. Böyle yerleri daha dikkatli araştırın. Her bir taşı bulduğunuzda onu taş ustasına götürün ve bir sonraki görevi alın. Mavi (Blue) taşı heykel odasındaki büyük mavi taşın içinde bulacaksınız. Rüzgar (Wind) taşı köye ilk girdiğiniz yerde, otelin yakınındaki kayalıkların içinde. Yaşam (Life) taşı köy bilgesinin evinin önündeki ağaçta bulunuyor. Gölge (Shadow) taşı için ultima draw ettiğiniz yerde, sağdaki bir sütunun arkasındaki gölgede saklı. Su (Water) taşı içinse ustanın heykelin doğusunda bulunan evinde. Bütün taşları bulduktan sonra ödülünüzü almak için reisin evine gidin.
Ödülünüz Phoenix Pinion. Bunu savaşlarda aynı anda hem rakibinize karşı çok güçlü bir saldırı gücü olarak hem de ölen grup üyelerini diriltmek için kullanabilirsiniz.

Cennet ve Cehenneme En Yakın Adalar

Dünya haritasının en batısındaki ve en doğusundaki adalar bol miktarda gizli ve yüksek güçlü büyü barındıran Draw Point'lerle dolu. Ancak oyun boyunca karşınıza çıkabilecek en zor rakipler de burada bulunuyor. Draw Point'leri rahatça talan edebilmek için Diablo'ların enc-non yeteneğini kuşanın. Düşmanlarla Experience için savaşabilirsiniz. Bazen tek bir savaştan 2.000 EXP çıkarabiliyorsunuz. Odin'in ölümcül saldırısı burada işinize yarayabilir, o yüzden Luck Junction'ını yapmayı unutmayın.

Balamb Garden Network

Düzenli aralıklarla ikinci kattaki odaya uğrayarak Balamb Garden'da sınıfınızdaki Network'ünü kontrol edin. Selphine'in Online günlüğünü sürekli güncellediğini unutmayın. Ayrıca yerel ilanların asıldığı bir tahta ve Selphine'in Sir Laguna'ya adanmış küçük bir türbesi olduğunu aklınızda bulundurun. Burada tüm Timber Maniac'ları okuyabilirsiniz. Bu arada keyfinize kalmış ama sanal web sitelerini dolaşmak ve okumak da ilginizi çekebilir.

havası bitmek üzere. Şimdi yukarı çıkın. Rinoa'yı kurtarmamız lazım.

Burası biraz zor. Birkaç denemeden sonra kızı kesin yakalarsınız. Rinoa'yı kurtardıktan sonra gemiye binmeniz lazım. Gemiye bindiğinizde sol taraftaki düğmeye basın. Odadan dışarı çıkın. Konuşmadan sonra ilerleyip merdivenlerden aşağıya inin. Burada bir yaratık var. Bakın şimdi geminin bazı yerlerinde olmak üzere sekiz adet yaratık var. Bunlar MOR-KIRMIZI-YEŞİL-KOYUYEŞİL olmak üzere dört çeşit. Burada, mor yaratığı öldürdükten sonra öbür mor yaratığı öldürmelisiniz. Eğer moru öldürüp sonra yeşili öldürürseniz, mor tekrar canlanır.

Bu yaratıkların gücü şöyle (Level: 42, HP: 5200). Tüm yaratıkları öldürdükten sonra asansörle yukarı çıkın. Burada çok hoş bir şarkı var. Dikkatle dinleyin. Dünyaya indiğinizde Rinoa'yı götürecekler. Hemen gemiye binip asansörün yanındaki odaya girin. Elemanlar gelecek. Quistis'in yanına gidin. Gemi hareket edecek. Yukarı kontrol odasına çıkın. Şimdi SIRCERESS MEMORIAL'a gidin. Artık haritada gideceğiniz

ITEMLAR

Final Fantasy 8'de bulabileceğiniz işe yarar Item'ları sizler için listeledik. Eğer burada yer almayan bir Item bulursanız, oyun içindeki menüde üzerine gelip ne işe yaradığını görebilirsiniz. Bazı Item'lar grubunuzdaki tekbir kişiyi, bazıları da bütün partiyi etkiler. Bazı Item'lar, normal büyülerdir, o yüzden buraya yazmadık. Bazı Item'lar ise karakterlerinizin silahlarını geliştirmek, Quistis'e Blue magic öğretmek içindir veya bir karakterin bir Guardian Force'u daha etkili kullanılmasını sağlar.

ITEM	NE İŞE YARAR
Potion, Hi-Potion, X-Potion	Bir kişinin HP'sini arttırır
Phoenix Down / Mega Phoenix	Bir kişiyi / tüm partiyi yeniden diriltir
Elixir / Mega Elixir	Bir kişinin / tüm partinin HP'sini tamamen doldurur, Status'unu düzeltir.
Antidote / Soft / Eye Drops / Echo Screen / Holy Water / Zehir / Petrify / Körlük / Silence /	Zombie etkilerini nötralize eder
Remedy	Partinizdeki bütün Status Change'leri giderir
Hero	Bir karakteriniz ölümsüz olur
Phoenix Pinion	Tüm partiyi tamamen iyileştirir ve düşmana ateş hasarı verir
Gysahl Greens	Chocobo'yu savaşa çağırır
Tent / Cottage	Gruba bir miktar / full HP verir
G-Potion, G-Hi-Potion, G-X-Potion	Guardian Force'a HP verir
G-Returner	Ölen Guardian Force'u diriltir
Pet House	Bütün Guardian Force'ların HP'sini doldurur
Rename Card	Guardian Force'a başka isim verebilirsiniz
Amnesia Greens	Guardian Force bir özelliğini unutur (pek gerekli değil ama yanlışlıkla kullanmayın diye yazdım)
Guardian Force Medicine	Guardian Force bir özellik kazanır
Shotgun / Dark / Fire / Demolition / Fast / AP / Pulse Ammo	Irvine'in Limit Break saldırısı için çeşitli mermiler
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone	Bunları büyüye dönüştürebiliyorsunuz.
Luck / Str / Spd / Mgc Source	Statistic'lerinizi yükseltir



yeri işaretlediğinizde uçağınız oraya kendisi gidecektir. Büyük kolaylık. S. Memorial'a gittiğinizde merdivenleri bir çırpıda tırmanıp askerlerle konuşun. İçeri girip doktorla konuştuktan sonra sol tarafa gidin ve Rinoa'yı kurtarın. Buradan çıktıktan sonra Odin'in yanına gitmeniz gerekiyor ama o haritada belirtikmemiş. Peki nasıl bulacaksınız? Anlatayım. Şimdi, Edea'nın evini biliyorsunuz. Onun sağ yukarısında odacıklar var. Uçakla oralarda gezinirseniz prizmatik bir şekil görürsünüz. İşte orası ODIN'in yeri. Oraya gittiğinizde farkedeceğiniz üzere 20 dakikanız var. Dümdüz ilerleyip merdivenleri çıkın. Harabenin içine girin (Sakın küçük yeşil şeylere bulaşmayın, onlardan kaçın). Kayanın üstüne çıkın. Bu bir çeşit asansor. Sol taraftaki merdivene tırmanın. En yukarıya kadar çıkın. Küçük bir oda var. İçerideki makinayı çalıştırın. Tekrar aşapıya inin. İki merdivenin ortasında duran yapıtın üzerindeki mavi tuşa dokunun. Merdivenler oluşacak. Merdivenleri çıkınca bir düzlük alana çekacaksınız. Burada bir heykel sanırım dikkatinizi çıkmıştır. Onun yanına çıkıp gözünden kristali alın. Şimdi merdivenleri çıkmaya devam eidn. En üstte bir merdiven daha var. Onu da çıkın bir zahmet. Buradaki heykele kristali takın. Sonra çıkan sayıyı not edin. Heykelin 2 kristalini de alıp aşağıdaki heykelin gözüne takın. Şifreyi yazınca altta bir kapı açılacak. Açılan kapıdan girin. İçeride beyaz, altı bacaklı atı ile Odin sizi bekliyor.

ODIN, Level 43, HP 13900

Odin'i yendikten sonra Edea House'a gidin. Köpeğin yanından sola gidin. Köpekle konuşunca Rinoa gelecek. Konuşun ve dışarı çıkın. Kapıda Edea'yı göreceksiniz. Sakın yüz vermeyin. Oradan çıkarken o sizinle konuşacak. Şimdi buradan Esthar City'ye gidiyoruz

Esthar City

Burada merkez binaya (size unutmayın demiştim değil mi?) gidin. Önünde 3 askerin nöbet tuttuğu hani. Taşıyıcıya binip yukarı çıkın. İlk kapıdan girin. Adamla konuşup koltuğa oturun. Doc. Odin gelecek. Onu takip edin. Sola doğru ilerleyin. İki askerin önünde nöbet tuttuğu kapıdan girin. İçeride Laguna'yı bulacaksınız. Onunla konuşup ona bütün soruları sorun. Tüm konuşmalar bittiğinde gemiye gidiyorsunuz. Şimdi TEARS PO-



Final Fantasy 8'de düşmanlarınız siz ne yaparsanız yapın, sizinle aynı güçte olacaktır. Yani, klasik junction taktikleriyle bir yere varmanız çok zor – tabii sizin elinizde başka bir güç daha var: Silahlarınızı geliştirebilmeniz. Silahınızı çok zor bulunan itemlarla birleştirirseniz, daha güçlü silahlar elde edersiniz. Bu nesneleri oyuna dağılmış bulunan Junk Shop'lardan satın alabilirsiniz. Ama zor bulunan dediğimde, harbiden ZOR bulunmalarını kastediyorum. Bu nesneler sadece zor bir düşmanı yenerek bulunabilir, Mug Skill'ini kullanarak çalınabilir veya Card Mod Menüsü ile (kart oyunu üzerinde değişiklik yapmanızı sağlayan ve sonradan eklenen bir menü seçeneği) yapılabilir. Zor gözüktüğünü biliyorum, ama bana inanın, harcadığınız zamana değecektir.

Upgrade Itemlarının Yerleri

ITEM	Nasıl Alınabilir?
Adamantine	Galbadia'ın kuzeyinde, Long Horn adasının sahilinde Adamantoise kaplumbağalarından kazanmalısınız
Betrayal Sword	Centra Ruins'deki Forbidden'dan çalmalısınız
Bomb Fragment	Fire Cavern'de Bob'dan çalın veya kazanın
Chef's Knife	Centra Ruins'de Tonberry'den çalın veya kazanın
Cockatrice Pinion	Galbadia ormanında Cockatrice'den çalın veya kazanın
Curse Spike	Cennete en yakın adada, Tri-Face veya Malborodan çalın/kazanın
Dino Bone	T-Rex'i cehenneme en yakın adada veya Training Center'da yenin
Dragon Fang	Cehenneme en yakın adada mavi ejderhayı yenin
Dragon Fin	Galbadia tepelerinde Grendel'den çalın veya kazanın
Dragon Skin	T-Rex veya mavi ejderhadan çalın/kazanın
Dynamo Stone	Edea'nın evinin yakındaki ormanda Blitz'den, veya Laguna senaryosunda Elastroids'den çalın
Energy Crystal	Esthar şehir kompleksinde Elnoyle'dan kazanın
Fish Fin	Çölde, Galbadia hapishane kulesinde Fastitocalon'dan çalın/kazanın
Force Armlet	Tonberry'nin Familiar menüsünü aldıktan sonra, Esthar City'de satın alın
Fury Fragment	Mavi ejderhadan kazanın
Inferno Fang	Cehenneme en yakın adada zümrüt ejderhadan çalın veya kazanın
Life Ring	Esthar'da karlı bölgede, Mesmerize'dan kazanın
Malboro Tentacles	Yine cehennem adasında Malboro'dan
Mesmerize Blade	Mesmerize'dan kazanın
Moonstone	Esthar şehir kompleksinde Elnoyle'dan çalın
M-Stone Piece	Herkeste olan birşey
Magic Stone	Bu da hemen herkeste var
Ochu Tentacle	Cennete en yakın adada, Ochu'dan
Pulse Ammo	2x Energy Crystal elde edin, bunu Ammo-RF menüsünde 20x Pulse Ammo'ya çevirin
Red Fang	Zümrüt ejderhadan veya Hexadragon'dan (cehennem adası)
Regen Ring	Esthar karlı bölgesinde Torama'dan
Saw Blade	Galbadia çölünde Belhemel'den
Screw	Deling City'nin dışında Geezard'dan
Sharp Spike	Edea'nın evinin yakınındaki ormanda Grand Mantis'den
Shear Feather	Galbadia tepelerinde Thrustaevis'den kazanın veya Edea'nın evindeki ormanda Death Claw'dan çalın
Spider Web	Balamb ormanında Caterchipillar'dan
Star Fragment	Esthar şehir kompleksinde Iron Giants'dan çalın, veya Tri-face'den kazanın
Steel Orb	Galbadia ovalarında Wendigo'dan kazanın
Steel Pipe	Aynı şekilde Wendigo'dan kazanın / çalın
Turtle Shell	Long Horn Island sahillerinde Adamantoise'den kazanın, veya bilinmeyen kralın mezarında Armadodo'dan çalın
Windmill	Thrustaevis'ten çalın



İçeriye daldığınızda sizi Rajin ve Fujin karşılayacak.

Fujin =
Level: 43, HP: 17900
Raijin=
Level: 43, HP: 22200

Burada ilk olarak Fujin'i haklayın. Benden söylemesi. İkisi de kaçacak. Dümdüz ilerleyip sola devam edin. Askerlerle konuşup onları takip edin. Düz ilerleyip asansöre binin. Soldaki asansöre binip yol boyunca ilerleyin. Oyunu mutlaka kaydedin. Yukarıya devam edin. Sağa gitmenize gerek yok. Rajin ile Fujin tekrar karşımıza çıkacaklar. Korkmayın, kaçacaklar. Ama size bir sürpriz bırakacaklar.

MOBILE TYPE B:
Level: 41, HP: 42300

Düz ilerleyip içeri girin. Ellone'yi esir almışlar. Burada Seifer ile küçük bir tartışmamız olacak. Bir surpriz de burada var size ama söylemem .

Seifer:
Level: 36, HP: 28200

Son olarak ne yazık ki Seifer, Rinoa'yı kaçıracak.

Disk 4 Büyük Final

Odadan çıktığınızda sağ taraftaki aleti görmüşsünüzdür. Şimdi o alete tırmanın. Uzun boruya benzer birşeyi var. Onun üzerinde ilerleyip yukarı çıkın. Sağ tarafa ilerleyin. Düz gidip içeri girin. Şimdi burada biraz durun. Göründüğü üzere garip bir durum. Sakın olaki GF kullanmayın ve Rinoa'ya vurmayın. Yoksa oyun biter.

ADEL:
Level: 36, HP: ?????

Burayı geçtiğinizde çok güzel bir demo var. Demodan sonra oyunu kaydedin. Şimdi, burada biraz canınız sıkılabilir. Yaklaşık on tane Sorceress ile karşılaşacaksınız.

SORCERESS,
Level: 45, HP: ????

En son olarak ana Sorceress gelecek. Tırtıla benzemesi biraz garip.

Kendimizi Edea'nın evinde buluyoruz. Acaba? İçeri girin. Dışarı çıkıp dümdüz ilerleyin. Görüntü değişti mi? Zinciri geçin ve oyunu kaydedin. Elemanlar da geldi-





ğine göre içeri girebiliriz. Yalnız bunun çıkışı yok, ona göre. İçeri girdiğinizde anlayacağınız gibi hiçbir özelliğimiz yok. Sadece saldırı özelliğimiz duruyor. Merdivenlerdeki yaratığı haklayın ve ilk özelliğimizi kazanalım. Sonra düz ilerleyip ahizenin üzerine çıkın ve ilerleyin. Ahize düştüğünde yerde bir kapak göreceksiniz. Onu açın ve aşağıya inin. Buradaki yaratığı da hakladıktan sonra ikinci özelliğimizi de kazanıyoruz. (Level: 36, HP: 16400)

Şimdi ilk yaratığın olduğu yere gidin. Sağ tarafa ilerleyin. Burası resimli bir oda. Aşağıya inip kapıdan geçin. Aşağıya inip açık olan kapıdan içeri girin. Heykelin elindeki anahtarı alınca üçüncü yaratıkla yada zırhla karşılaşıyoruz. Aslına bakarsanız siz buna hiç bulaşmayın. Benden söylemesi (Level: 36, HP: 30000 zor, çok zor!)

Buradan ikinci yaratığın olduğu yere geri dönün. Büyük kapıdan geçin. Düz ilerleyip kapıyı açın. Ortadaki küçük su havuzunun ilerisindeki kapıdan girin. İçeride bir org var. Uğraşın. Kesin birşey vardır. Merdivenleri çıkıp köprü benzeri şeyi geçin. Kapıdan girip yukarı çıkın. Saati geçip aşağıya inin. Tekrar aşağıya inin. Dümdüz ilerleyin. Eğer almışsanız oyunu mutlaka kaydedin. İçeri girin. Tabii kendinize güveniyorsanız. Eveeet, ilk olarak Sorceress karşımıza çıkacak.

SORCERESS,
Level: 39, HP: 27400

Sonra adı kadın Guardian Force'unu çağıracak:

GF,
Level: 48, HP: ?????

Ve abiler, bu ikisi daha sonra birleşiyor...

SORCERESS+GF, Level: 62, HP: Düşünmek bile istemiyorum

Ve bütün bunların üstüne ULTIMECIA ile karşılaşıyoruz. Aslını söylemek gerekirse bunu geçmek çok kolay. Ama çok uzun sürüyor. Bunun bir büyüsü var ki, size sadece bir güç bırakıyor. Şimdi yapmanız gereken o size bu büyüyü yaptığında hemen HI-POTION almak. Ayrıca, burada HERO büyüsünü kullanmanız şiddetle tavsiye edilir. Ben sırf burada otuza yakın Hi-Potion kullandım.

Ve Final Fantasy 8'i böylece bitirdik. Son olarak şatonun içinde başka yaratıklar, yani özelliklerinizi bulabilirsiniz. Şimdi rahatlayın ve muhteşem son demoyu seyredin. Bir kere yetmez, birkaç kez seyredin...

Mahir Tekdal, Caner Çelik, Serpil Ulutürk, Sinan Akkol



Bütün Weapon Monthly dergilerini bulmak için Tonberry'nin Familiar Menüsünü öğrenin ve dergileri Esthar'daki dükkandan satın alın. En iyi silahlara ulaşmak için, en zor bulunan nesnelere ihtiyacınız olacak. Bu nesneleri bulmak için partinizin Mug, Bahamut'un Rare Item kabiliyetlerine sahip olmasını sağlayın. Bazen, zor bulunan kartları bu nesnelere dönüştürebilirsiniz, ama o kartı kaybedersiniz. Bu fedakarlığa değip değmeyeceğine siz karar verin artık. Ama Squall'ın Lionheart'ını elde etmezseniz olmaz, çünkü bu silahın Limit Break saldırısı oyundaki en güçlü saldırı. Aşağıda, Final Fantasy 8'deki her karakterin silah upgradeleri için hangi nesneleri kullanmanız gerektiğini yazdık. Haydi size kolay gelsin!

Silahları Nasıl Güçlendireceksiniz?

SQUALL	
Silah	Ne Gerekiyor
Revolver	6 M-Stone Piece, 2 Screw
Shear Trigger	1 Steel Pipe, 4 Screw
Cutting Trigger	1 Mesmerize Blade, 8 Screw
Flame Saber	1 Betrayal Sword, 1 Turtle Shell, 4 Screw
Twin Lance	1 Dino Bone, 2 Red Fang, 12 Screw
Punishment	1 Chef's Knife, 2 Star Fragment, 1 Turtle Shell, 8 Screw
Lionheart	1 Adamantine, 4 Dragon Fang, 12 Pulse Ammo
ZELL	
Silah	Ne Gerekiyor
Metal Knuckle	1 Fish Fin, 4 M-Stone Piece
Maverick	1 Dragon Fin, 1 Spider Web
Gauntlet	1 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
Ehrgeiz	1 Adamantine, 4 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
RINOA	
Silah	Ne Gerekiyor
Pinwheel	3 M-Stone Piece
Valkyrie	1 Shear Feather, 1 Magic Stone
Rising Sun	1 Saw Blade, 8 Screw
Cardinal	1 Cockatrice Pinion, 1 Mesmerize Blade, 1 Sharp Spike
Shooting Star	2 Windmill, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet, 2 Energy Crystal
QUISTIS	
Silah	Ne Gerekiyor
Chain Whip	2 M-Stone Piece, 1 Spider Web
Slaying Tail	2 Magic Stone, 1 Sharp Spike
Red Scorpion	2 Ochu Tentacle, 2 Dragon Skin
Save the Queen	2 Malboro Tentacles, 4 Sharp Spike, 4 Energy Crystal
IRVINE	
Silah	Ne Gerekiyor
Valiant	1 Steel Pipe, 4 Screw
Ulysses	1 Steel Pipe, 1 bomb Fragment, 2 Screw
Bismark	2 Steel Pipe, 4 Dynamo Stone, 8 Screw
Exeter	2 Dino Bone, 1 Moon Stone, 2 Star Fragment, 18 Screw
SELPHIE	
Silah	Ne Gerekiyor
Flail	2 M-Stone Piece, 1 Bomb Fragment
Morning Star	2 Steel Orb, 2 Sharp Spike
Crescent Wish	1 Inferno Fang, 1 Life Ring, 4 Sharp Spike
Strange Vision	1 Adamantium, 3 Star Fragment, 2 Curse Spike

TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Yeniden merhabalar hepinize. Ben yokken Lara' ya iyi baktınız mı? Güzel o zaman, yeni bölümlere saldırabiliriz.

Üçüncü bölüm

HALL OF DEMETRIUS

Karşınıza çıkan yoldan ana hole ulaşana kadar yürüyün. Diğer bölüme ulaşana kadar da güneydeki merdivenlerden çıkın. Orada üzerinde Pharos bulunan bir nesne bulacaksınız. Bunu alın ve ana hole geri dönün. Daha sonra güney çıkışından yukarı çıkın. Yine Von Croy ve Lara' lı bir ekran girecek. Üç adam peşinize düşecek. Daha önce atladığınız yere yürüyün ve bu üç adamı öldürün. Tepeye ulaşın. Feneri güneye doğru bir kez itin. Gizli kapıyı bulun ve içeri girerek buranın sonuna kadar yürüyün. Coastal Ruins' e geri dönmüş olacaksınız. Bence tam çözümün bu kısmına geri dönün ama tabi ki siz bilirsiniz.

PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Lara, delikten çıkıp geniş bir yer altı mağarasına gelecek. Eğer ihtiyacınız olacaksa, burada bir hava cebi var. Ha unutmadan; bir de çekiç kafa kopek balıkısı olacak, o da şirketten. Eh, böylelikle size hızlı yüzmeniz için gerekli olan motivasyonu vermiş oldum sanırım. Tapınağın sizden önceki üst yarsına doğru yüzün. İki tarafında da açıklık olan bir tahta kapı göreceksiniz. Sağdakı açıklıktan gidin ve sudan çıkın. Burada bir köpek balığı daha var, iyisi mi dikkati ve tedbiri elden bırakmayın. Yolun sonundakı çıkmazda bir anahtar deliği bulacaksınız. Buraya Pharos' u sokun. Sonra suya dalın ve soldaki açıklığa girin. Pharos' u buraya yerleştirin. Böylelikle tapınağın altındakı kapı da açılmış olacak. Bu yeni açılan kapıya gidin. Efendim? Anahtarı almayı mı unuttunuz? Güya bir de bu çözümü takip ediyorsunuz. Annamadım ya neyse bu seferlik yardım edeyim(sadece anahtarı almayı unutanlara!!) Suya tekrar girin ve hava cebinin olduğu yere gidin. Lara' nın tırmanabileceği bir şey bulduğunuzda hiç tereddüt etmeyin, tırmanın. Burası sizi bir yokuşa çıkaracak. Sonunda da Catacombs of Alexandria' nın yanına gideceksiniz. Buradan anahtarı alın ve tekrar anahtarı kullanacağınız yere gelin. Anahtarı almayı unutmamış olanlara da özürlerimi sunarım. Sudan çıkana kadar merdivenlerden yukarı çıkın. Merdivenlerden çıkmaya devam edin ve batıya doğru ilerleyin. En yukarıda bir iskelet ile karşılaşacaksınız. Odanın ortasında ise bir havuz var. Lara' yı buraya atlatıp diğer odaya geçmesini sağlayın yoksa karışmam. Bu yer altı mağarasında kapalı üç kapı bulacaksınız. En güneydekini açın ve ilerleyin. Mağaranın diğer tarafından çıkın. Havuzdan tırmanın ve merkezi hole gelin. Hadi gelin, ben bekliyorum burada. Çabuk olun ama. Neyse, siz gelene kadar ben de şu altın kartalı öldüreyim bari. Neden bu hayvanları öldürerek doğanın düzenini bozmak zorunda bırakılıyorum anlamıyorum doğrusu. Buradan sonra eğer ki yanıma gelebildiyseniz tabe, bazı bulmaca olaylarına girmemiz gerekiyor.



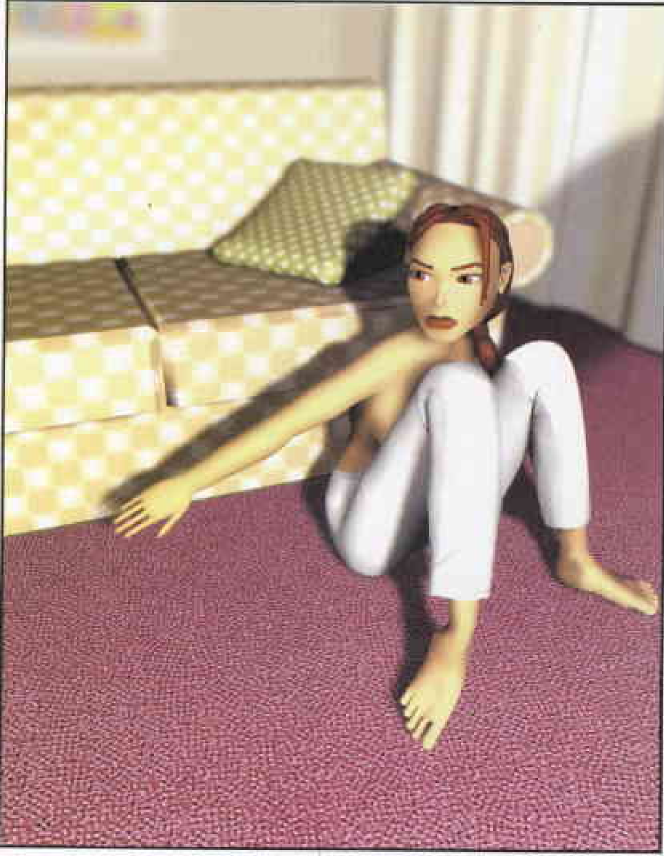
WINDING KEY SEQUENCE

Ana holden kuzeydeki merdivenlere gidin ve odaya girin. Bu odaya girdikten sonra kapı arkanızdan kapanacak. Odanın sonuna doğru ve batıya doğru yürüyün. Oradaki kazığa tırmanın ve kara arıya kadar gidin. Crowbarı kullanın. Ama dikkat edin, birkaç tane arı size saldırmaya başlayacak. Siz tekrar odanın merkezine doğru koşmaya başladığınızda yerden yükselen bir blok görüp şok olacak ve hatta kendinizden geçip başkasına gideceksiniz. Bu başkası sol tarafta olacak. Bu bloğu ve ardından da duvarı tırmanın. Holün sonundaki düğmeye basın. Artık Lara' yı tekrar aşağıya indirebilirsiniz. Heykelin sol tarafından odanın sonuna doğru yürüyün. Tırmanabileceğiniz bir kazık daha bulacaksınız. Yaw bu kazıklara tırmanmak Lara' nın hoşuna mı gidiyor ne? Duvardaki kırık arıyla da ilgilenin ama bunun da sonucu malum: arı saldırısı! Bu sefer değişik bir strateji izleyerek hemde. Tekrar tırmanın yeni açılan yere gidin, tırmanın ve dar açıklığa eğilerek girin. Buranın sonundaki düğmeye basmayı da unutmayın. Şimdi bir kez daha odanın ortasına dönün. Heykelin önündeki yerden düşün. Arılara dikkat edin. Odanın güneyine koşun. Doğudaki kazığa tırmanın. Tepeye ulaştığınız anda kaymaya başlayacaksınız, bu yüzden tırmanırken hemen zıplamaya basın. Bu öteki taraftaki yola ters atlamanızı sağlayacaktır. Kazıktan yukarı çıkın ve winding keyi alın. Şimdi güneydeki kapıda bulunan düğmeye basarak kapıyı açın. Bu odaya, oradan da ana hole gidin. Sizi bekleyen iskeletorları öldürün. Bu iskeletler de çok olmaya başladılar, ne dersiniz? They are not less ha!

BEETLE PYRAMID SEQUENCE

Ana holden batıdaki merdivenlere doğru yürüyün. Odaya girin. Ortasında siyah bir piramit bulunan bu odaya girdiğinizde yerden bir iskelet fırlayacak. Bu iske-





letin kemikli poposunu tekmeledikten sonra, kuzey, doğu ve güneydeki yer deliklerine bir göz atın. Kuzeydekine sakın girmeyin. Batı veya güneydekinden istediğiniz birisine girebilirsiniz. Birisinden aşağıya kayın. Suyun olduğu yere ulaşmak için kayarken bir kere zıplayın. Alevler alabildiğine abarıp gubaracak ve eğer kaçmazsanız, siz de gayet rahmetli bir hal alacaksınız. Sağlam ve tek parça halinde suya ulaşabildiyseniz hemen ileriye doğru yüzmeye başlayın. Diğer tarafa ulaştığınızda hemen sudan çıkın yoksa alevlerden bilmem kaçıncı derece yanıklarla nasibinizi fazlasıyla alırsınız. Heyt bea, ne cümle kurdum haJ duvarda bır arı daha göreceksiniz. Hadı bi de buna gayret... böylece kaydığınız yer merdivenlere dönüşecek. Güzel olay doğrusu. Siyah piramitli odaya dönün. Ana hole dönüp kuzeydeki merdivenleri çıkın ve dördüncü arıyı almak için Cleopatra's palaces' a gidin.

DÖRT ARIYI VE WINDIN KEY'İ ALDIĞINIZDA...

Ana hole gidin. Buradaki iskeleti öldürün. Sanki çok da büyük bi sürprizmiş te, benim size onu öldürmenizi söylemem gerekliymişte, vıdı vıdı vıdı da falan da filan. İsterseniz öldürmeyip de onunla bir kardeşçe yaşamayı deneyin bakayım ha? Ona sevgi, barış ve kardeşlik mesajları versenize... olmuyo di mi? Siyah piramidin dört tarafındaki dört deliğe bizim meşhur dort arıyı yerleştirin. Lara piramidin ortasına yürüyüp mekanik scarabı alacak. Bunu winding key ile birleştirip Cleopatra's palaces' a gidin. Bunun için de ana holün kuzeydeki merdivenleri tekrar çıkmalısınız.

CLEOPATRA'S PALACES VE DÖRDÜNCÜ ARI

Bu bölüme geldikten sonra yeşillikler, çeşme ve bahçesel vaziyetler görene kadar holün sonuna kadar yürüyün. Kuzeye gidin ve merdivenlerden çıkın. Batıya dönün. İkinci kata çıkın. 180 derece dönün. Üzerinde bir surat şekli olan duvarda crowbar' ı kullanarak açın. Bu pasajdan diğer surat şeklini bulana kadar ilerleyin. Burayı da aynı şekilde açın ve yerde bir deliği bulunan odaya ulaşın. Bu delikten atlayıp yol boyunca kayın. Bakın aklıma ne geldi şimdi kayın diyince; bazı telefonlarda "arama kaydı" diye bir seçenek olduğunu fark etmişsinizdir. İşte bu seçeneğin amacı aslında aramanın değil de faturanın kaydığının bir göstergesidir. Yine bunalıma girdim galiba. Ama haklıyım artık, bu kez de konuşma ücretim 250 bin lira fakat gelen fatura elli kaat. Ben anlayamadım bu ışı arkadaş yaa; aloooo, malum operatör, uyan uyan, ayıp oluyo bak biraz! Kusura bakmayın ya, bu kaçıncı oldu da kızdım bir an. Neyse, nerede kalmıştık? Zıplayın ve aşağıdaki suyun seviyesine gelmeden önce sola basın. Solda devam edin(güney oluyor). Alev alan sudan geçin ve parlamadan önce buradan kurtulmaya bakın. Burada duvardakı böcüğü sökün. Geri dönün ve suyun öteki tarafına zıplayın. Çıkışı görebildiğiniz kadar kenara yürüyün. Bu açıdan çıkışa zıplayın. Bu çok zordur ama yapılması imkansız değildir. Sadece biraz çaba gerektirir. İsterseniz bir save ettikten sonra deneyin ama. Burada yeni oluşan bazı basamaklar göreceksiniz. Basamaklardan çıkın ve siyah piramidin olduğu odaya geri dönün(Pharos, Temple of Isis)

HMM, DEMEK ARTIK MEKANİK BİR BOKBÖCEĞİMİZ VAR; İYİ İŞ!

Cleopatra's palaces' teki bahçeli yere tekrar girin. Kuzeydeki küçük basamakları çıkın. Bu kez dümdüz ilerleyin. Koridorun sonuna ulaştığınızda batıya dönün. Sonra ilk sokaktan tekrar kuzeye dönün. Böcük boyalı noktaya doğru yürüyün. Yerde önünüzdeki deliklere iyi bakın. Bunlar aslında Lara' ya girmek için can atan kazıklardan başka bir şey değiller. Böcük boyalı yere böcüü yerleştirin. Şimdi mekanik bokböceğimiz yerde ilerleyecek ve bu kazıkları etkisiz hale getirecek. Diğer tarafta da duracak. Şimdi siz de karşıya geçebilirsiniz. Bu mekanik bok böceğini yerde her böcük şekli gördüğünüzde kullanmalısınız. Kuzeye dönün ve içinde tabut olan odaya kadar ilerleyin. Siz bu odanın girişine doğru ilerlerken bir tuzak devreye gire-





cek. Bu tuzak odanın çıkışını kapatacak. Tabuta bastırarak açın ve içindeki sağ eldiveni alın. Yine bir iskelet çıkacak ortaya. Her zaman olduğu gibi öldürün. Odadan çıkın ve aşağıdaki alana geri dönün. Buradayken doğuya donün ve diğer odaya girin. Güneye dönün ve diğer yerden tuzaklı alana doğru devam edin. Tekrar mekanik bokböceğini kullanın. Doğudaki basamakları çıkıp diğerlerinden aşağıya inin. Size altın bir kartal saldıracak. İster öldürün, isterseniz plakasını alıp trafiğe şikayet edin. Kuzeye dönün. Önünüzdeki merdivenleri çıkın. Tamamen çıkmaktansa batıya dönüp diğer hole girin. Zıplayın ve duvardaki kolu tutun. Bu yerden bir taş çıkaracak ve bir de iskeleti meydana salacak. Öldürün şu salağı, ayakaltı yapıyor. Şimdi bu yeni bloğun üzerine zıplayın ve yüzünüzü batıya dönün. Duvara doğru zıplayın ve buradaki tutunma yerine tutunun. Buradaki delik çok ufak olduğu için tırmanmaya baya uğraşmanız gerekebilir. Kuzeydeki odaya girin. Buradaki tabutu da açın ve içindekini alın. Tabi ki bir iskelet dehe serbest kalacak. Gereken dersi verin, saat ücretini de almayı unutmayın.

ÇOK MÖHİM NOT: Bizim Canımız ciğerimiz olan mekanik bokböceği üç kullanımdan sonra kendi kendini imha edecektir; duyurulur.

Bu kolu çektiğiniz yere geri dönün ve aşağıya düşün. Güneydeki yolu takip edin ve doğuya dönün. Şimdi kuzey tarafında yeni bir açıklık fark edeceksiniz. Bu yeni odadaki tabutu açın. Tabutun oradan Pharos knot' u alın. Tekrar odadan çıkın ve doğuya dönün. Bu alanın da sonuna kadar ilerleyin ve kuzeye dönün. Soldaki merdivenlerden çıkmak yerine merdivenlerden sonraki holü takip edin. Bu yeni odada küçük basamaklara tırmanın. Kilitli bir kapı ve bir anahtar deliği ile karşı karşıya kalacaksınız. Deliğe Pharos knot' u yerleştirin. Böylece kapı açılacak. Artık içeriye girebilirsiniz. Burada ortada iki blok olacak. Size en yakın olanına doğru yürüyün. Bu bloklarda iki sarı ışın belirecek. Tırsmayın. Blokta altın bir Lara oluşacak. Sakın ona zarar vermeyin çünkü olan size olur. Burada bir çeşit eski Mısır voodoo mojo büyüsü var. Odanın kuzey tarafından bir blok yükselecek. Bu bloğa tırmanın. Zıplayın ve tavana tutunun. Güneye doğru maymun yürüyüşü yapın, ta ki öteki taraftaki bloğa ulaşana kadar. Bu bloğun üzerine düşün. Bu bloğun arkasındaki kısa hol boyunca ilerleyin ve arkanızı dönün. Önünüzdeki yere tırmanın ve yarı yola kadar yürüyün. Batıya dönün ve diğer tarafa zıplayın. Kuzeye dönün, yolun sonuna kadar yürüyün ve duvardaki deliğe tırmanın. Yol boyunca yürüyün ve diğer yere tırmanın. Güneye doğru ilerleyin ve ana platforma zıplayın. Hem doğuda hem de batıda üzerine zıplayarak aktif hale getirmeniz gereken kollar olacak. Bunlar, arkasında Ornate Handle ve Hathor Effigy' yi bulacağınız kapıları açıyorlar. Bunları elde ettikten sonra ana platforma dönün. Yüzünüzü güneye çevirin, ve bu taraftaki yere zıplayın. Bu iki nesneyi birleştirin ve Portal Guardian' ı oluşturun. Bunu kapının yanındaki sırığa yerleştirin. Bu yakındaki diğer kapıyı açacak. Buradan diğer hole geçin. Burada Lara' nın Kraliçelik hayalleri yüzünden, gerçek kraliçenin iki korumasını serbest bırakmasına şahitlik ediyoruz. Salak karı işte, hala her gordüğü şeyi kurcalamamayı öğrenemedi gitti. Bişi diil sonra kabak bizim başımıza patlıyo yani, cık cık cık. Hadi bakalım ayıklayın şimdi pirincin taşını kayasını. Öldürün korumaları. Hayır onlara da yazık yani, şunun şurasında asgari ücretle devlet adamını koruyorlar. Yani ayıp he, kardeşi kardeşe vurduruyorlar. Onların çıktığı odaya girin ve iki tabutu da açın. Left Greave ve Breastplate' i alın. Kraliçenin oralarda yerde bir delik açılacak. Bu deliğe düşün ve bölümü bitirin. Of be...

ARKADAŞLAR NE İÇİNDİR?

Lara, Alexandria' ya kalkanıyla gider. Fakat Von Croy zırtosu, en iyi arkadaşı Jean-Yves' i kaçırmıştır. Bu olacak iş değildir. Artık intikam zamanı gelmiştir ve doğal olarak Lara işi gücü bırakıp onu kurtarmaya koyulur. Artık sadece birkaç ölü ve minyonla değil, aynı zamanda Von Croy ve adamlarıyla da mücadele etmek zorunda kalacaksınız. Gerilere falan da gideceğiniz bu oyunun en zor bölümüne hoş geldiniz(e her oyunda bir en zor yer olur haliyle)

ÖLÜLER ŞEHRİ

Motorunuza atlayın ve sürmeye başlayın. Batıya doğru ilerleyin. Yolu gittiği üzere takip edin; sağ, sağ, sol, ve bir kere daha sağ. Bir kesişime ulaşacaksınız. Kuzeye(sola) gidin ve diğer kesişimde sağa dönün. Bu kesişim otomatik silahlarla korunuyor olacak, çok dikkatli olun. Bu yol bir çıkmaza geldiğinde motorsikletinizden ininiz. Güneye dönün ve önünüzdeki kapıya doğru koşun.





Eğer bahçe sulama aygıtına benzemek istemiyorsanız kapıyı tekmeleyip içeriye girin(heyt yavrum beah). İçeride bir ceset bulacaksınız. Bu cesedi ızgaradan çekin ve motorsikletinize geri dönün. Yola tekrar koyulun. Geriye dönüp bir sol yapın. Buradan aşağıya kaptırdıktan sonra bir sol daha yapın. Burada da motoru park edip kuzeydoğu köşesindeki dar deliğe girin. Bir kol buluna odayı bulun. Bunu çekin ve cesedi çektiğiniz ızgarayı yükseltin. Motora geri dönün. Batıya doğru yol almaya başlayın. Küçük bir kum tepesi önünüzde olacak. Bu tepeyi yolun diğer tarafına atlamak için rampa olarak kullanacaksınız. Buradaki delikten girin ve aşağıdaki alana ilerleyin. Motordan inin ve açılan yere eğilerek girin. Delikten aşağıya atlayın ve havuza düşün. Doğu tarafında tırmanabileceğiniz bir yer olacak. Buradan aşağıya yürüyün ve güneydeki odaya girin. Buradan da batıya dönüp Lara' yı aşağıya kaydırın. Buradan sağ tarafı takıp ederek aşağıya doğru seyahat edin. Batıdaki duvara yüzünüzü çevirmişken, tutunabileceğiniz bir yer bulacaksınız. Zıplayıp buraya tutunun. Diğer tarafa tırmanabilecek şekli alana kadar sağa doğru kayın. Güneye bakarken lazer görüşlü Revolverinizi çıkartın. Orada önünde bir sütun bulunan, sallanan, mavi bir top göreceksiniz. Sakın sütunu vurmayın yoksa başınıza iş alırsınız. Sadece mavi topu vurun. Bu bir su ruhu çıkaracak. Aşağıya düşün, sağa dönün, merdivenleri çıkın ve suya düşün. Su ruhu, suda kendi kendisini öldürecek. Yüzebildiğiniz bir tek istikamet var zaten, orayı da yüzün bari. Sudan çıkın. Kenardan aşağıya düşün, merdivenleri çıkın ve suya tekrar düşün. Bu kez su donmuş olacak. Bizim yaşlı su ruhu suyu dondurmuş; bak sen Allah' ın işine. Odanın güney tarafına doğru zıplayın ve buradaki kolu çekin. Su ruhunu serbest bıraktığınız yerdeki kapı tekrar açılacak. Geri dönün ve bu alana gidin. Yol boyunca ilerleyip bu kapıyı geçin ve ilk kesişimde güneye dönün. Bu yol çıkmaz olana kadar devam edin. Sonra diğer üç bloğa tırmanın. Sonra bu bölüme başladığınız yerdeki dar deliğe girmek zorunda kalacaksınız. Aşağıya düşün ama kendinizi salıvermeden yapın bu işi. Hemen sağa atlayın. Karşınızdaki duvarda bir kol daha göreceksiniz. Bakacağınıza zıplayıp bunları açınız. Bu başka bir kapıyı açacaktır. Haydaaa, tekrar motorunuza doğru yol alınız. (İpucu: şu anda bölümün başlama noktasındasınız. Buradan geriye gitmek sizin için çok da zor olmamalı; ne dersiniz?) motorunuza kavuştuğunuz zaman doğudaki duvarı kırın ve bölüm başına gidin. Bu yeni kapıdan geçin. Aşağıdaki bölüme düşün ve en yukarıya tırmanın. En tepedeyken bir rampa göreceksiniz. Diğer tarafa zıplayın. Artık motordan inebilirsiniz. Bu arazinin güneyine doğru yürüyün. Sol tarafınızda tırmanabilecek bir yer bulacaksınız. Buraya tırmanın ve kolu çekin. Tekrar motorunuza dönün. Buradan çıkıp yine o en tepedeki yere ulaşın. Bu kez kuzeydoğudaki delikten aşağıya düşün. İlk terk ettiğiniz yere geri dönün(ceseti çektiğiniz yer varya hani, işte oraya). Tekrar bu odaya



girin fakat kurşunlara dikkat edin ki post sağlam kalsın. Açık ızgaranın üzerinden zıplayın ve güneydeki deliğe girin. Bir kol bulana kadar burayı tarayın. Kolu çekip odaya dönün ve motorunuza binin. Tepeye tırmandığınız yerdeki yolun yarısındaki kuzey duvarında bir yürüyüş yolu bulacaksınız. Diğer iki yere de tırmanarak yolunuza devam edin. Bir açıklık göreceksiniz. Zıplayıp öteki tarafa tutunun. Bulduğunuz makineli silah çalışmıyor korkmayın, ben onu siz oynayacaksınız diye geceden bozmuştum. Kendinizi yukarı çekin. Yeni açtığınız odaya girin ve hol boyunca ilerleyin. Diğer taraftan çıktığınızda size çok büyük acı verecek olan iki makineliye ulaşacaksınız. Bunlar için de size bir yol hazırlamıştım. Yakınlarda benzin tankları göreceksiniz; işte onları oraya ben koydum. Bu silahlardan kurtulmak için tanklara ateş edin yeter. Yaptığım fedakarlıkları görüyorsunuz değil mi sırf sizin için? Hele de benzinin litresi bilmem kaç para iken... Neyse işte, silahlar uf oldu. En kuzeydeki yere tırmanın ve diğer taraftaki kolu çekmek üzere karşıya zıplayın. Kolu çekip aşağıdaki kapıyı açın. Tekrar motorsikletinizin başına gidin ve binip bu kapıdan geçin. Pa daa, bu bölüm de bitti...

CHAMBERS OF TULUN

Bu bölüme hoş geldiniz. İlk kesişimle karşılaştığınızda sağa dönün. Diğer dönüşte motorunuzu bırakın. Kuzeydeki girişleri kullanarak büyük alana gelin. Diğer tarafa gelene kadar bu alanda yürüyün. Sola dönün ve Egyptian Hammer God' ı (Mısırlı Çekiç Tanrısı; eheğ, ne komig) fark edene kadar yürüyün. Geldiğiniz yere geri dönün. Arkanızda olacak dikkat edin. Zaman kötü biliyorsunuz. Bu büyük alanın güneyine doğru koşun ve bir bloğa tırmanmak zorunda kaldığınızda diğer tarafa geçin. Ya da yok yok, vazgeçtim, geçmeyin, batıya dönün ve büyük bloğun üzerine tırmanın. Kuzeye dönerek koşup açıklığa atlayın. İki odayı ayıran kapıdan uzak durun. Buraya tırmanın, kuzeydeki en son noktasına kadar yürüyün ve buradan batıya dönün. Zıplayıp tutunun. Sağa doğru süzülün ve bir üstteki levele ulaşın. Yine kuzeye dönün ve karşınızdaki bloğun üzerine zıplayın. Diğer tarafa düşün. Bu yeni yolda bir çıkmaza gelene kadar yürüyün. Buradan yukarı tırmanın ve bir kol görene kadar ilerleyin. Bu kolu çekin ve Mısırlı Çekiç Haşmet' in hapsolduğunu gösteren sahneyi izleyin. Üzerinde bulunduğunuz bölümün güney ucuna kadar gidin. Sağ tarafa zıplayın ve daha sonra diğerine zıplayın(evet kabul ediyorum bozuk bir cümle oldu ama ne yapayım, bu Lara insanın beynini sulandırıyo). Artık bu alanın orta-



sındaki ipe zıplayabilirsiniz. İpin üzerindeyken, güneye bakıyor olacak şekilde dönün. Güneydeki en yüksek yere çıkın. Bu alandaki deliğe düşüp aşağıdaki sokağa kadar kayın. Hemen motorunuza binin ve tapınağın etrafında dolaşmaya başlayın. Yarı yolda üzerinden atlamanız gereken bir yarık olacak. Diğer tarafa geçer geçmez sola dönüp tuğlalarla kapatılmış olan yolu bulacaksınız. Motordan inin. Çünkü kapılar açılacak ve Mısırlı Çekiç Haşmet tekrar serbest kalacak. Böylece siz de her şeye baştan başlamak zorunda kalacaksınız. Çekiç Haşmet' i ılk gördüğünüz yere gidin. Sokağın sağ tarafında tutacakları da olan bir direksiyon göreceksiniz. Sağdaki kapıyı açmak için bu direksiyonu beş veya altı kere kurcalayın. Buradan girin ve batıdaki merdivenden çıkın. Aşağıya yürüyün ve bu bölümü de bitirin; şimdilik... Citadel Gate bölümüne gidiyoruuuz...

CITADEL GATE

Ağaşı bölüme inin ve yerde yatan adama doğru ilerleyin. Böööö! Ehe, korktuğ, korktuğ! Adamın adı Aziz Çavuş. Walla billa doğru söylüyorum. Bakın bakalım sahnede neler oluyor. Kontrolü tekrar elinize aldığınızda güneye doğru koşabildiğiniz kadar hızlı koşun ki, hayvanat sizi yakalayıp öğle yemeği yapmasın. Batıdaki duvarda tırmanacak bir yer olacak. Buraya tırmanın. Daha sonra, ilerdeki kuzey duvarında böyle bir yer daha göreceksiniz. Buraya da tırmanın. İki tabutun bulunduğu yere inin. Kuzeydeki duvarda üç adet anahtar kol göreceksiniz. Ortadakini çekin. Odanın güneybatı köşesine gidip yukarıdaki bölüme tırmanın. Buradaki kolu çekip tekrar o üç kolun bulunduğu yere düşün. Tek kollu olanını da çektikten sonra tabutlardan birisi hareket edecek ve yerde bir delik görülecek. Üzerinde üç bar olan kolu da çekin ve bitsin artık bu işkence. Ne kadar enteresandır ki bu kol da, diğer tabutu hareket ettirecek ve başka bir delik görünecek. En güneydeki delikten düşün ve holün sonuna kadar yürüyün. Diğer tabutun altındaki kapıyı açmak için crowbar' ı kol tutacağına kullanın. Buradan çıkın ve diğerine girin. Şimdi bu yeni açılan yerde ilerleyin. Buranın sonunda da bir kol göreceksiniz. Bu kolu da çekin ve hemen oradan dışarıya çıkın yoksa istemediğiniz bir sürprizle karşılaşabilirsiniz. Acaba birisinin sizi diri diri yemesi ne kadar hoşunuza gider? Bu son kolun açtığı kapıya gidin ve en tepeye ulaşana kadar yukarı çıkın. İpe gidin. Zıplayıp ipe tırmanın. Diğer tarafa geçin(bundan nefret ediyorum). Karşıya geçtiğiniz zaman doğuya dönün ve tahta çatıya zıplayın. Bu istikamette iki yere daha zıpladıktan sonra güneye dönün. Duvara zıplayın ve tutunun. Diğer tarafına geçin ve altınızdaki platforma düşün. Doğuya yönelin ve diğer tarafa zıplayın. Arkanızı dönün ve yukarıdaki yere tutunun. Maymun yürüyüşü yaparak diğer tarafa geçin. Düşün ve hemen diğer kenardan sarkıp sola doğru gitmeye başlayın. Düşebildiğiniz yerde düşün. Sonra diğer taraftakine zıplayın. Ya kırmızılı alana ulaşın işte arkadaş,hepsini de biz mi söyliycez yani... şimdi buradaki yolda sonuna kadar yılmadan ilerleyin arkadaşlar. Burada koşmak ve sağa doğru zıplamak durumundasınız. Böyle yaparak yanmış cipin olduğu alana ulaşınız. Cipin arkasında Nitrous Oxide Canister olacak. Bu size motorsikletiniz için lazım. Güneye doğru ilerlemeye başlayın. Yarıktan atlayın. Şimdi sokakları dolaşın ve Aziz Çavuş' un olduğu yere gidin. Burada bir sahne daha olacak. Her tarafı tırmanın ve bölüme ilk geldiğiniz yere gidin(üff, amma yorucu iş he buda) ve Chambers of Tulun' ü geçmiş olun. Geçmiş olsun.

CHAMBERS OF TULUN ZİYARET EDİLDİ, CITADEL GATE' DEN GERİ DÖNÜŞ...

Merdivenden tekrar aşağıya inin ve en alttayken sağa dönün. Sonuna kadar devam edin ve çıkmaza gelince zıplayın ve duvarın öteki tarafına geçin. Ana yola tekrar kayacaksınız. Motorsikletinize tekrar dönün ve binin. Sizi kuzeye götürecek olan yolu tırmanmaya başlayın. Artık bölümü tamamlamış olacaksınız ve Trenches' e gideceksiniz.



TRENCHES

İlk tümseği atlatmayı başardığınızda, motorunuzdan inin. Doğuya doğru olan bloğun tepesine tırmanın. Daha sonra bir seri odalara yürüyün. Sırasıyla sol, sağ, ve tekrar sol olacak. Tekrar sağa döndüğünüzde, makineli silahın altındaki tanka bakıyor olacaksınız. Bu yeni odanın sağına doğru koşun ve kutuların arkasında eğilin. Sonra bu kutuların altında sürünerek ayakta durabileceğiniz tek çıkışı bulun ve ayağa kalkın. En sonunda silahın arkasına geçmiş olacaksınız. Şimdi bu tanka ateş edin ve patlatın. Silahtan kurtuldunuz. Yüksek kutulardan birisinin üzerine çıkın ve kuzeye dönün. Önünüzde bir açıklık göreceksiniz. Buraya zıplayın ve bir aşağıdaki bölüme düşün. Sol duvar boyunca uzanan ufak bir aralık görene kadar yolda ilerleyin. Bu açıklıktan içeriye girin. Girer girmez iki adet buhar tuzağı ile başa çıkmanız gerekiyor. Bazı kötü amcaları ise hiç söylemek istemem. Buradan sağ salim çıktığınızda askerleri öldürün ve kuzeye dönerek bu yöndeki küçük alana doğru yürüyün. Soldaki duvara tırmanın ve yüzünüzü sağ duvara dönün. Buradan otomatik silahı yok edin. Tekrar aşağı düşün ve bu dar geçitten geriye gidin. Kuzeye dönün ve kesişimde doğuya gidin. Bu yol sola döndüğünde, sağda bir dar geçit daha göreceksiniz. İçeriye girin. Diğer tarafında bir silah kod anahtarı bulacaksınız. Bunu alın ve yolunuza geri dönün. Buradan dosdoğru ilerleyin. Karşıya zıplayın ve göçmüş cipin yanına düşene kadar maymun yürüyüşü yapın. Silah kod anahtarına sahip olduğunuz için cipin oradaki silah size ateş etmeyecek. crowbar' ı kullanarak cipin motorundan valf borusunu sökün. Şimdi artık bunu nitrous ile birleştirerek, Nitrous Oxide Feeder' ı hazırlayın(motor için nitrooksit desteği). Buradan motorunuzun bulunduğu yere gidin. Nitrous Oxide Feeder' ı motorunuza takın, binin ve artık bu noktadan sonra ne zaman ekstra hız isterse-



niz sadece acıcık koşma tuşuna basın. Buradan Chambers of Tulun' e dönün.

TEKRAR- THE CHAMBERS OF TULUN, TRENCHES' DEN GERİ DÖNÜŞ

Düştüğünüz alanın yanındaki kuzey duvarında bulunan deliğe tırmanın. Motorsikletinize gelene kadar geldiğiniz yere geri yürüyün. Sürebildiğiniz tek yöne sürün. Bölümden çıkmamaya özen göstererek tabe. Bir köşe ve yarığa geleceksiniz. Geri dönün ve nitronuzu kullanarak karşıya geçmeye çalışın. İsterseniz öncesinde bir save edin. Şimdi motorunuzdan inin ve bu bölümdeki kapıdan girin. Yoldan aşağıya kayın. Kuzeydeki pasajdan aşağıya inin. Bulduğunuz feneri hemen alın. Ana odaya dönün ve buradan batıdaki pasaja girin. Bu pasaj sizi duvarında yanan bir fener bulunan bir odaya götürecek(düşünün, Fener' in yandığını ta Mısır firavunları bile duymuş yani:) Fenerinizi yakın ve ana odaya geri dönün. Odanın doğu tarafına doğru yürüyün ve rampadan yukarıya çıkın. Fenerinizi oraya yerleştirin. Bu aynı zamanda önünüzdeki kapıyı da açacak. Bu kapıdan devam edin ve odadaki kolu çekin. Kısa ve güzel bir sahneden sonra, ana odaya geri dönüp kuzey tarafından geri dönün. Küçük fenerinizi bulduğunuz odaya tekrar girdiğinizde, sağdaki kutuya tırmanın. Doğuya dönün ve diğer tarafa zıplayın. Diğer tarafından düşün ve Lara' yı kuzeye çevirin. Önünüzdeki kutuya ateş edin. Böylece üzerinde kilit olan bir kapı ortaya çıkacak. Lazer görüşünüzü kullanarak kapıyı açın. Bu yol boyunca ilerleyin. Duvardaki deliğe ulaşarak Roof Key' i alın(çatı anahtarı). En son kolu çektiğiniz odaya geri dönün. Bu kez sol yerine sağınıza gidin ve motorunuza ulaşın. Motora binin ve tekrar Trenches bölümüde doğru yalnız kovboy tribiyle yol almaya başlayın. I'm a lonesome cowboy... loy loy loy...

TRENCHES' A BİR KERE DAHA, CHAMBERS OF TULUN' DEN DÖNÜŞ

İlk yerden çıkın ve motorunuzdan inin. Sağa doğru yürüyün ve kuzeydeki mavi merdivenleri çıkın. Çıkarken, doğuya dönün ve buradan yukarı tırmanın. Güneye dönün. Önünüzdeki kolu çekin ve artık ulaşılabilir hale gelen odaya girin. Şimdi Lara' yı birkaç dar geçitten geçiriniz. İkinci geçitten düşmeden önce, daha sonra karşınıza çıkacak olan bir duvar parçasını vurun. Aşağıya düşün ve kenara tutunun. Diğer bölüme geçene kadar sola doğru kayın. Güneye dönün ve tavana tutunun. Diğer tarafa maymun yürüyüşü yapın. Diğer tarafa ulaşır ulaşmaz sağa dönün. Duvarın sağ tarafında bir kapı göreceksiniz. Çatı anahtarını kullanarak bu kapıyı açın. Kuzeye dönün ve diğer tarafa zıplayın. Sola doğru gidin ve yukarı çıkın. Bu hol boyunca yürüyün ve merdivenlerden çıkın. Burada sizin lazer scope' unuzla vurabileceğiniz bir düğme olacak. Vurduktan sonra tekrar aşağıya düşün ve motorunuza binin. Kuzeye yönelen iki merdiveni görene kadar batıya doğru sürmeye devam edin. Nitronuzu kullanarak, sağ taraftaki merdivenlerden yukarıya sürün. Bu motorsikletin uzuuuun bir bakıma ihtiyacı olacak. Nitroya basılı tutmayı unutmayın. Eğer bunu yapmazsanız, şu sıkıcı geri dön baştanlarla uğraşmak zorunda kalacaksınız, hani ben demiş oliym. Motorunuzdan inin ve doğudaki duvara doğru yürüyün. Buradaki merdivenden tırmanın ve hol boyunca yürüyün. Bu bölüme de güle güle diyebilirsiniz; şimdilik...

STREET BAZAAR

Aşağı düşün ve yerdeki adama doğru ilerleyin. Sahneden sonra Mine Detonator Body' yi alın. Batıdaki masaya doğru yürüyün ve kulbunu alın. Buradaki arabanın yanına gidin ve Car-Jack Body' yi alın. Günaydeki duvara yürüyün ve kırmızı düğmeye basın. Evet, büyüklerinizden o kırmızı düğmelere asla basmamanız gerektiğini öğrendiğinizi biliyorum ama bu kez filmlerdeki kadar kötü bir durum yok. Sadece bir kapı açılıyor burada. Lara' yı buradan götürüp merdivenleri çıkartın. Tepeye ulaşır ulaşmaz bu alanın kuzeydeki en uç noktasına gidin. Sağa zıplayın ve tavana tutunun. Altınızdaki bir bloğa düşene kadar doğuya doğru maymun yürüyüşü yapın. Güney duvarına dönün ve dar geçide tırmanıp girin. Diğer odaya düştükten sonra güney duvarındaki en yüksek noktaya tırmanın. Car-Jack parçalarını birleştirin ve tepenizdeki tavanı açmak için kullanın. Yukarıda açılan bu yeni alana tırmanın. Burada bir taştan ışık gelip gittiğini fark edeceksiniz. Bunun arkasına geçerseniz bir kutuya rastlayacaksınız. Kutuyu yoldan çekin. Üzerinde nesne bulunan kutuyu bu ışıklı yere yerleştirin. Burada başka bir sahne seyredeceksiniz. Şimdi doğuya; mavi köprüye gitmeniz gerekli(Malabadi Köprüsü:). Zıplayın ve diğer taraftaki duvara tutunun. Sola doğru düşene kadar kaykılın. Buradaki deliğe tırmanın ve diğer tarafından inin. Lara, burada birkaç bölüm boyunca kayacak. Bu önemli işlem bittikten hemen sonra doğuya dönüp diğer bir odaya girin. İlk kesişimde güneye dönün ve ahşap bir rampadan aşağıya doğru yürüyün. Bundan sonra batıya dönün ve bu alana doğru yürüyün. Eğer bunu yaparsanız kafasız asker gelir. Buradan sonra Mine Position Data' yı alın ve yukarıdaki alana tekrar yürüyün. Mine Position Data ile Mine Detonator Body' yi birleştirerek Mine Detonator' ü oluşturun. Ben de başını oluşturucam. Bir boğa daha çıkacak meydana, huooow, torooo!!! Lara, boğayı kutulara geçirebilmek için odanın güneybatı köşesinde durmalıdır; söyleyin öyle yapsın. Boğayı hamburgere çevirdikten sonra açtığı pasajdan içeri girin. Burada alınacak ders te şudur bu arada: boğaların etinden olduğu kadar gücünden de faydalanılmalıdır. Buradan en yukarıdaki bölüme çıkın. Güneye dönün ve bu yoldan aşağıya inin. Burada dönebildiğiniz ilk yerden güneye dönün. Böylece bu bölüm de bitecek ve siz tekrar Trenches' e yolcu...

YİNE Mİ TRENCHES BE?, STREET BAZAAR DÖNÜŞÜ...

İlk hol boyunca batıya dönün. Kuzeye dönüp mavi merdivenleri çıkın. Daha sonra sol, tekrar sol, sağ ve tekrar sağ şeklindeki merdivenlerle devam edecek. Daha sonra doğudaki yükseltiye tırmanın. Yarısı kumla kaplı olan bloğa tırmanın. Doğuya dönün ve zıplayıp bir üst bölüme tırmanın. Şu anda motorsikletinizi bıraktığınız yere geri dönmüş olmanız gerekli. Eğer değilseniz bu guide' ın bir yerinde yanlış yaptınız demektir. Tekrar LEVEL Şubat sayısına dönün ve baştan oynayın keh keh keh. Yok eğer doğru geldiyseniz sizi tebrik ederim. Gelecek sayıda artık final diyor ve bu tam çözümün dördüncü ve son bölümüyle karşınızda oluyoruz. Ha unutmadan, geçmiş bayramınız kutlu olsun arkadaşlar, sevgiler, Bye&Smile

Emin Barış

PC HİLELERİ

Hile yapmaya devam ediliyoruz...

Rally Championship

Dördüncü oyuncunun ismi olarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



Kod	Sonuç
world class	A8 Championship açılır
turbo challenge	A8 Arabaları Single Race ve Time Trial'da açılır
max power	Gizli Citroen WRC arabası açılır
throw me a bone	Citroen Saxo WRC'yi açar
give me time	Extra 1 dakika garaj zamanı(Garajda T'ye basın)
group b	Bonus Araba
mooserati	Bonus Araba
lambaaghini	Bonus Araba
spud car	Bonus Araba
precious things	Bonus Araba
furry dice	Bonus Araba
mf hotback	Bonus Araba
tree hugger	Bonus Araba
radio car	Radyo kontrollü araba
arcade unlimited	Arcade Mode'da enerjiniz olur
arcade action	Arcade Mode'da sürprizlerle karşılaşırsınız

Gorky 17

Bütün savaşları kazanmak için, Gorky 17'yi Windows'un Başlat menüsündeki Çalıştır seçeneğinden başlatmanız lazım. Oyunun hilesini açabilmek için şu komut satırını Çalıştır seçeneğine girmelisiniz.

"C:\Gorky17\Gorky.exe" -760722

Oyunu bu şekilde başlattıktan sonra, oyun sırasında [Q]ya basarak savaşı kazanabilirsiniz.

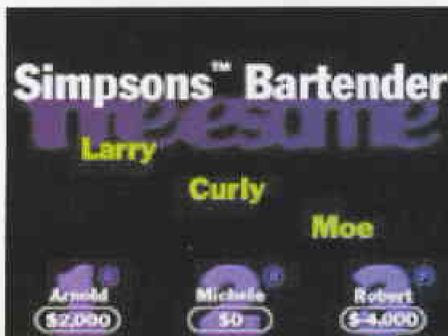
You Dont Know Jack

Demo Mode Oyunun başında, "For additional options press Escape," yazısı çıktığında D'ye basarsanız demo moduna geçersiniz.

Komik İsimler Sunucu sizden isminizi girmenizi istediğinde, girmeyin. 10-15 saniye sonra size bağıracak, yine beklemeye devam edin. Bir 10-15 saniye sonra isminizi girmemekte ısrar ederseniz, size "komik" bir isim verecektir.

Küfür Etmek Sunucuyla biraz dalga geçmek istiyorsanız (ve oyunu kaybetmeyi de göze aldıysanız "FUCK YOU" yazın. Bir oyunda bunu üç kere yapabilirsiniz ve her yazdığınızda daha değişik "ilginçlikler" olduğunu göreceksiniz.

FiberOptic Field Trip Sorusu Oyunda normalde bulunmayan bu soru türüne geçebilmek için, üçüncü veya dördüncü sorunuzun "Gibberish Question" olması gerekiyor. Eğer üçüncü sorunuz Gibberish Question olursa yedinci, dördüncü sorunuz Gibberish Question olursa sekizinci sorunuz FiberOptic Field Trip sorusu olacaktır.



Age of Wonders

Cheat Mode

Oyunu aynen Gorky 17 hilesinde anlattığım gibi Çalıştır seçeneğinden, ama tire işaretinden sonra beatrix yazarak çalıştırın (yani: "C:\Age of Wonders\aow.exe" -beatrix)

Kod	Sonuç
Gold	1000 Altın
Mana	1000 Mana kristali
Fog	Savaş sisini aç/kapa
explore	Araştırmayı aç/kapa
Spells	Bütün büyüler hazır
Win	Bölümü kazandırır
Lose	Bölümü kaybettirir
Freemove	İstediğiniz kadar yürüyün
Towns	Bütün serbest köyler sizin olur
Research	Bütün büyüleri araştır
ah teer	Bütün büyüler ve full altın

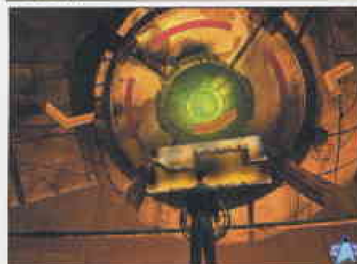


Oyun sırasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına bastığınızda (PING diye bir ses duymalısınız) artık hileleri girebilirsiniz demektir.

Star Trek Hidden Evil

Kod	Sonuç
kirk	Sonsuz enerji
spock	Bölümü geç
bones	Hypospray Envanterinize eklenir
scotty	Bütün anahtarlar sizin olur

Oyunu oynarken bu hileleri girebilirsiniz





Gangsters



$50,000:

Lieutenant Section Type I ekranına geldiğinizde LOVE HANSON yazın.

Serbest Bölge

Gang Organizer ekranında, şehir haritasına gidin. Herhangi bir iş hakkındaki bilgi kutusunu açın ve mouse'u bu kutunun üzerinde bir süre tutun ki "Return to base" yazısı çıksın. Oraya tıklayın ve hey, o işi elde edersiniz. Eğer isterseniz, işinizi hemen satabilir ve para kazanabilirsiniz. Veya bir hafta bekleyip o işi halletmesi için birisini gönderebilirsiniz.

Herkese $3000

Lieutenant ekranında D + A + R + T tuşlarına basılı tutarsanız her adamınıza 3000 dolar gider.

Beleş araba ve eşya

Lieutenant's page of the Gang Organizer ekranına gidin, Cars menüsünü açın ve "Black Market" ekranına geçin. İstediğiniz arabaya tıklayıp para ödeme seçeneğinin çıkmasını beklemek yerine, istediğiniz arabayı hızlı bir şekilde tutup sürükleyin ve Lieutenant'ın yanındaki boş kutuya bırakın. Eğer yeterince hızlı davranabilirseniz araba sizi olacaktır ve hiçbir para kaybetmeyeceksiniz. Bu hileyi diğer eşyalar için de kullanabilirsiniz. Not: Bu hileyi, alacağınız eşya için yeterli paranız yokken deneyin, yoksa para kaybedebilirsiniz. Hileyi başarsanız da başaramasanız da her seferinde bu ekrandan çıkıp yeniden girmelisiniz.

Grand Theft Auto 2



Bol Bol Para
$500000 kazanmak için oyunun başında isminizi mushcash olarak girin.

Battlezone 2



Bu kodları kullanabilmek için, önce [CTRL] ve ["] tuşlarına basılı tutup konsolu getirin. Daha sonra bu hileleri girin.

game.cheat bzbody	Sonsuz kalkan
game.cheat bzfree	Sonsuz kaynak ve pilot
game.cheat bzradar	Bütün harita açık
game.cheat bztnt	Sonsuz cephane
game.cheat bzview	Comsat Link için hiçbirşey yapmanıza gerek kalmaz

Braveheart

3D savaş modunda iken DEL tuşuna basılı tutup mesaj yazma seçeneğini çalıştırın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



sesquipidilian	Yapay zeka hileleri açılır
bannockburn	Bütün düşmanlar ölür
the five hundred	Sizin adamlarınız ölür
dresden	Bütün binalar yanar
steve reeves	Bütün adamlarınız güçlenir
bucks fizz	Birlikler çekilir
bastille day	Duvarlar yıkılır
haemorrhage	Kan olmaz
killcam	Kameraman ölür

Warzone 2100

Aşağıdaki hileleri yapabilmek için oyunu 1.01 versiyonuna patch etmelisiniz.

Aşağıdaki kodları girebilmek için önce 'T' tuşuna basın, hileyi girin ve [ENTER]a basın.

time toggle	Görev zamanını başlatır/durdurur.
get off my land	Haritadaki bütün düşmanlar ölür
show me the power	1000 extra güç verir
whale fin	1000 extra güç verir
hallo mein schatz	Sonraki bölüme geçer
work harder	Bütün araştırmalar yapılır
double up	Bütün birimler iki kat güçlü olur
timedemo	Oyunun motoru hakkında bilgi verir
kill selected	O an seçili birimler ölür
easy	Kolay zorluk
normal	Normal zorluk
hard	Zor zorluk
version	Oyunun versiyonunu gösterir
john kettley	Hava durumunu dönüştürür
biffer baker	Birimler ölümsüz olur
shakey	Birimler öldüğünde ekran sallanır





PLAYSTATION HİLELERİ

Kurnazlıklar sayfası...

Road Rash Jailbreak

Oyuna çabuk başlamak

"Solo"yu seçin ve geri sayım 2'ye geldiğinde L1 ve X'i basılı tutun

Tutuklanmamak için

Polis sizi sağa çektiğinde Start'a basıp Restart'ı seçin

Cattle Prod silahı

Polis sizi tutuklamaya geldiğinde elinizi kullanın ve tam size şok silhaıyla saldırdığı anda R1'e basın.



Mission Imposible



Cheat kodları

Load Game seçeneğini seçtikten sonra aşağıdaki kodlardan birini girin. Bad Password denmesine de aldırmayın.

Turbo Mod	GOOUTTAMYWAY
Yapay zekayı kapat	SCAREDSTIFF
Uzun atlamalar	BIONICJUMPER
Ağır çekim	IMTIREDTODAY
Yapımcının mesajı	TTOPFSECRETT
Filmleri göster	SEECOOLMOVIE

Bölüm kodları

02 Subpen Mission	ABEMJOLNVTPG
03 At Russian Embassy	OGLIESHMRLL
04 KGB Warehouse	OQRFFSITJMNI
05 KGB Headquarters	EHNJHSURWJMP
06 Security Hallway	GDPSISJOWLJAN
07 Underground Sewage Plant	GGHIHSJVWRML
08 Security Hallway	GOOFISKTLMAI
09 KGB Headquarters	IGCJMUMVMRBL
10 Russian Embassy	IQDSNJNTOMCI
11 IMF Headquarters	IJENMLINHONCI
12 IMF Headquarters	IMOPNHNKOSCM
13 Infirmary	PBFROUJOPPWDB
14 CIA Rooftop	PMGKPYUKARIKOSDM
15 CIA Mainframe Computer	PJGNOYUKARIHONDJ
16 CIA Rooftop	KEJPPYUKARISRKEE
17 Waterloo Station	HDGGFPKOMOBC
18 Train	IGILGPMLMYBO
19 Train	HDGOFTKOMOBC
20 Train Roof	IGJDGTMLMYBO
21 Lundkvist Base	NGHSMGOTXMGI
22 Tunnel	MOEEQJGHVXJH
23 Mainland	MKEHTJSSVVJD
24 Gunboat	AFQMQJGPVTPG

Bloody Roar 2



Expert mode

Açılış ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun.

Gado olarak oynamak/Custom Options

Oyunu Arcade modda bitirin. Bu aynı zamanda Custom options seçeneğini de açın.

Model type seçeneği

Oyunu Story modda bitirin.

Any cancel point seçeneği

Survival modda 15 veya daha fazla karakteri yenin.

Recovery speed seçeneği

Oyunu Story modda, hiç Continue hakkı harcamadan bitirin.

Ekstra kostüm

Oyunu Arcade modda bütün karakterlerle bitirin. Daha sonra karakter seçimi ekranında Start seçeneğine basın. Shen Long'a karşı dövüşmek Oyunu Arcade modda, hiç Contiue hakkı harcamadan bitirin.

Shen Long olarak oynamak

Shen Long'u yenin

Kolay Rage saldırısı

Rakibinize yaklaşıp R1'e basın

Ekstra kıyafet ve renk

Karakterinizi seçerken, O'ya basılı tutun. Böylece hem kıyafetiniz değişecek hem de hayvan formunuzun rengi değişecektir.

Dash modu açmak

Story Modunu Shen Long ile bitirirseniz Dash modu açılacaktır.

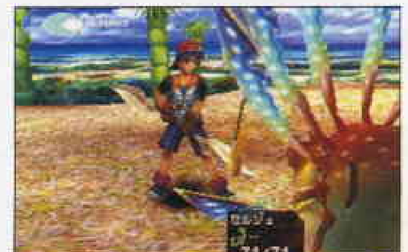
Chronicles of the Sword

Bölüm Şifresi

Load game seçeneğine gelip password ekranına girin.

SADAIN ilk birkaç bölümü geçmenizi sağlar.

MAZOE sizi Faery Gold bölümüne, tam 2. Cd'nin başladığı noktaya götürür



Die Hard Trilogy 2



Cheat kodları
Oyunu dondurYukarı aşağıdaki kodları girin

Büyük kafa modu
R1, R1, L1, L1, Üçgen, Üçgen

İskelet Modu
Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire.

FPS mode: Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare.

Slow motion: Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1.

Auto-reload: Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire.

Pop Top Mode: Kare, Kare, Daire, Daire, R1, R1.

Level select: Ana menüde L1, L1, Daire, Daire, Kare, Kare tuşlarına basın

Fear Effect



Cheat kodları
Oyunu dondurYukarı aşağıdaki kodları girin

Büyük kafa modu
R1, R1, L1, L1, Üçgen, Üçgen

İskelet Modu
Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire.

FPS mode: Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare.

Slow motion: Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1.

Auto-reload: Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire.

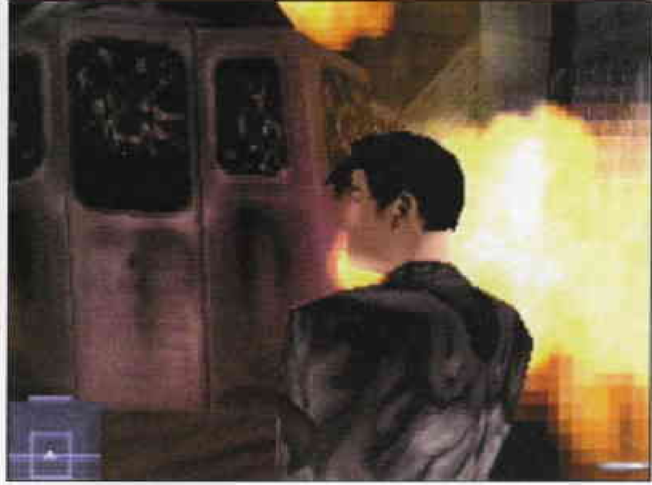
Pop Top Mode: Kare, Kare, Daire, Daire, R1, R1.

Level select: Ana menüde L1, L1, Daire, Daire, Kare, Kare tuşlarına basın

Cheat kodları
Aşağıdaki kodları girmek için, Options ekranında Credits seçeneğini seçin ve aşağıdakileri girin.

Ölümsüzlük	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Kare
Tüm silahlar	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Daire
Max cephane	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sol, Üçgen
Extra cephane	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Sol, Sol, L1, L2
Bütün silahlarla kolay öldürme	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, R1
Diğer silahlarla kolay öldürme	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, L1
Bilmeceleri çözme	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Expert zorluk	Aşağı, Aşağı, Aşağı, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ

Syphon Filter



Tüm silahlar ve cephane
Oyunu dondurup Weapons menüsünün üzerine gelin daha sonra Sağ + L2 + R2 + Daire + Kare + X tuşlarına basılı tutun.

Bölüm seçimi
Oyunu dondurun. Options menüsüne girin. Select Mission seçeneğini işaretleyin. Daha sonra Sol + L1 + R1 + Select + Kare + X tuşlarına basılı tutun.

Kolay düşmanlar
Oyunu dondurun ve MAP seçeneğinin üzerine gelin. Daha sonra Sağ, R1, L2, X tuşlarını basılı tutun.

Super tabanca
Oyunu dondurun WEAPONS seçeneğini işaretleyin ve 9MM üzerine gelin. Sol, R2, Select, L1, Kare, and X tuşlarına basılı tutun.

Bütün filmleri görmek
İlk bölümdeki sinema ekranına girin. Oyunu dondurun, MAPS seçeneğinin üzerine gelip Sağ, L2, R1, and X tuşlarına basılı tutun.

WWF SmackDown



Sezon modundaki gizli güreşçiler
Aşağıdaki gizli güreşçileri açmak için, yanlarında yazdığı kadar sene sezonu başarıyla bitirmeniz lazım

Ivory	1 yıl
Prince Albert	2 yıl
Jacqueline	3 yıl
Viscera	4 yıl
Mideon	6 yıl
Gerald Brisco	7 yıl
Pat Patterson	8 yıl

Diğer arenalar
Ortadaki arenanın ortasında Daire (Irish Whip) tuşuna basılı tutarsanız diğer arenalar açılır.

Bitirme hareketi
Güç metrenizde en az bir daire yandığında bile, güreşçinizin bitiriş hareketini yaptığı noktada L1 tuşuna basmalısınız.

Silah almak
Maç sırasında ringe bakarken L1 tuşuna basın. Silah değiştirmek için elinizdeki silahı ringden dışarıya atın. Ringe yakınlaşın ve L1'e basıp ringin altından yeni bir silah alın. Böyle böyle istediğiniz silahı bulana kadar silahlarınızı değiştirebilirsiniz.

Half Life ve Ötesi

Gözünüzden belki kaçmıştır, ama Half Life aynı zamanda en çok oynanan Multiplayer oyunlardan biri.

Tek kişilik senaryosu mükemmel olan Half Life, Multiplayer ortama geçilince biraz teklemişti. Dengesiz silahları ve pek de zevkli olmayan oynanışıydı bunun sebebi. Ve her zaman olduğu gibi, devreye üçüncü kişiler girdi ve Half Life için çeşitli Multiplayer modları (modification'ın kısaltılmışı) hazırlamaya başladılar. Ve ortaya onlarca Half Life modu çıktı kısa sürede. Peki bunlardan hangileri diğerlerinden sıyrılıyor? İşte size yepyeni Multiplay fantazilerinin kapısını ayarlayacak modları seçtik ve inceledik. Buyurun.

Cold Ice

http://www.planethalflife.com/coldice

Cold Ice, tamamen yenilenmiş silah sistemine sahip bir deathmach modu. Half Life'ın oynanışını daha hızlı ve eğlenceli yapıyor. Bütün silah ve cephane modelleri (TNT paketleri hariç) buza benzeyen bir görünüşe sahip. Oyuna başlar başlamaz ilk farkedeceğiniz, silahların ne kadar güçlü olduğu. Güçlü silahlar, oyunun arttırılmış hızıyla da birleşince, reflekslerinizin çok hızlı olmasını gerektiriyor. Geliştirilmiş silahlara ek olarak, tavana atıp etrafta maymun gibi sallanmanıza yarayan bir kancanız da bulunuyor. Ama bunu kullanmak için konsola girip şu komutu girmeniz lazım.



Bind [herhangi bir tuş] +hook

Parantez içindeki yazının yerine, parantezleri yazmadan, istediğiniz tuşu yazabilirsiniz. Ayrıca, haritada bulunması çok zor olan yerlere gizlenmiş bir sırt jeti de var. Bunu kullanarak ulaşılması zor noktalara ulaşabiliyorsunuz. Bunu kullanmak için de şu komutu yine konsola girmeniz lazım.

Bind [herhangi bir tuş] +jetpack

Cold Ice'da ayrıca Smart HUD Notification System adı verilen bir bilgilendirme sistemi var. Bu sistem size aldığınız silahları, ölümleri, nesneleri, diğer oyuncuların ne yaptığını ve puanlarını sesli ve yazılı olarak bildiriyor.

Silahlar

Combat Knife **–** Levyeye benziyor. Hızlı ama daha az zarar veriyor.
Crowbar **–** Half Life'daki levye.
Good Wrench **–** Yakın dövüşte en güçlü silah.
PPK **–** Yarı otomatik tabanca. Yavaş, ama sağ tuşla susturucu eklenebiliyor.
Mag 60 Automatic Handgun **–** Hızlı, ama isabet oranı iyi değil. İki ateş hızı var.
M-16 **–** Her oyuncu bu saldırı silahıyla başlar. 30 adet 5.56 mm.'lik mermi taşır.
Chaingun **–** Tam bir canavar. Mermileri güçsüz olsa da, 5 saniyede 50 mermi sayabiliyor. Sağ tuşla aynı anda altı mermi atabiliyor.
Sawed off Shotgun **–** Çok geniş bir alana hasar verir, ama saçmaları güçsüzdür. İkinci ateş modunda ise patlayıcı saçmalar atar.
Sniper Rifle **–** 7.65 mm.'lik mermiler atar. İkinci ateş modunda, gece görüşü olan dürbünü açar.
LAW Rocket Launcher **–** Güdümlü roket atar. İkinci ateş modunda ise lazer güdümlü dört füze saçar.
Assault Cannon **-** Çok ağır, ama çok güçlü bir silah. 6 top mermisi alır, 2 tam isabet öldürür.
Grenade Launcher **-** Temas edince patlayan bombalar atar. İkinci ateş modunda ise, bomba patlamadan önce 2 saniye bekler.
USAS-12 Auto Shotgun **–** Saniyede 10 shotgun mermisi sıkar.
6-Pack Cluster Grenades **–** İçinde altı adet el bombası bulunan bir paket atar. Öyle bir hasar verir ki belli değil.
Female Assasin Decoy Bombs **–** Half Life'daki dar, deri kıyafetli hatun katiller, bu oyunda bomba olarak bulunuyorlar.
Kamikaze Dynamite Vest **–** Cold Ice'daki en manyak silah! Her tarafı dinamit lokumu kaplı bir ceketle ortalıkta dolaştığınızı düşünün. Siz de öleceksiniz, ama yanınızda beş kişiyi de yanınızda götürürsünüz.
Chumtoad **–** Half Life'daki iğrenç küçük böcekleri hatırlıyor musunuz? İşte bu ondan da iğrenç bir yaratık.



Science & Industry

http://www.planethalflife.com/si

Science & Industry, belki de Half Life için şimdiye kadar yapılmış en tuhaf mod. Takım oyunu üzerine kurulu bir oynanışa sahip. Siz ve takım arkadaşlarınız oyuna bir levye, bir tabanca ve fabrikanızda çalışan dört bilim adamıyla başlıyorsunuz. Bilim adamları sizin için fabrikada yeni silah teknolojileri geliştirmekle yükümlüler. Araştırma hızını arttırmak için bilim adamlarınızın sayısını arttırmanız gerekiyor. Rakip takımın üssünü basınca, onların bilim adamlarının yerini bulmalı ve kafasına levyeyi basmalısınız. Bunu başardığınızda, baygın bilim adamını sırtınıza alıyorsunuz ve bu ekstra ağırlıkla birlikte kendi fabrikanıza koşmaya başlıyorsunuz.



Bu noktada takım arkadaşlarınız sizi korumak zorunda. Bilim adamıyla birlikte kendi fabrikanıza ulaştığınız zaman Half Life'da herkesin nefret ettiği siyah çantalı adama gidip, bilim adamının sizin tarafınıza geçmesini sağlamalınız. Bunu başardığınız zaman, ya yeni bir bilim adamı çalma operasyonuna katılır veya kendi bilim adamlarınızı korursunuz.

Ölümüne saldırılardan kaçınmaya çalışsanız iyi olur, çünkü öldüğünüz zaman Respawn etmiyorsunuz. Fabrikanızdaki klonlama makinesi tarafından geri getiriliyorsunuz, ama bu size yüklü miktarda paraya maloluyor. Eğer ki paranız biterse, oyunu da kaybediyorsunuz.

Bir silahın araştırılması bittiğinde, takımdaki herkes bir sonraki araştırma için oy kullanıyor. En fazla oyu alan silah geliştiriliyor. Bulunan silahları yine fabrikanızdaki silah deposundan para ödeyerek satın alıyorsunuz.

Action Half Life

http://www.ahl.action-web.net

Daha önce Quake 2 için de Action Quake 2 modunu hazırlayanlar, Half Life'a da gereken önemi verip Action Half Life modunu yapmışlar.





Bu modun amacı, deathmatch ortamında sıkı bir aksiyon filminin atmosferini verebilmek, bu amaçla Die Hard ve Lethal Weapon'un geçtiği mekanlara benzer haritalara sahip. Şehir blokları, alışveriş merkezleri, depolar gibi gerçek hayattan alınma deathmatch haritaları var. Birçok harita orijinal Quake 2'den Half Life'a dönüştürülmüş. Ama Half Life için yeni oyuncu modelleri de geliştirilmiş ve bu karakterlerin kendine has hareketleri var.

Action Half Life'ın diğer deathmatch modlarından en büyük farkı, sağlığınızın iyileştirilemez olması, ama yaralarınızı bandajlamak suretiyle kanamanızı durdurabilirsiniz, yoksa kan kaybından ölebilirsiniz. Hasar modellemesi de orijinal Half Life'dan daha gerçekçi, kafaya sıkılan tek bir kurşun direk ölüm demek.

Action Half Life'a başladığınızda elinizde sadece bıçak oluyor ve Beretta 9mm, Anaconda .44 Magnum veya ekstra atılabilir bıçaklardan birisini seçiyorsunuz. Diğer silahlar ve cephane haritanın çeşitli yerlerine dağılmış durumda. Eğer ikinci bir tabanca bulursanız, iki elinizde tabanca ile John Woo olaylarına girebilirsiniz. Tabancanın haricinde bir tüfek (shotgun, sniper vs.) ve bir eşya (kevlar yeleği vs.) taşıyabiliyorsunuz.

Action Half Life'da klasık deathmatch oyununun haricinde, hayatta kaldığınız süre başına puan aldığınız Staying Alive Deathmatch tarzında bir oyun da var.

Jailbreak

http://www.planethalflife.com/jailbreak

Standart Half Life silahları, 2 kale biçiminde yeni harita ve takım arkadaşları arasında bilgi alışverişi için kullanılan bir radyonun haricinde, Jailbreak'in en ilginç yanı konusu. Amacınız, bütün rakip takımı hapise tıkmak, ki bunu yapmak için enerjilerini sıfıra indirmeniz gerekiyor. Eğer siz yakalanırsanız, ya bir takım arkadaşınızın hapishaneyi basıp sizi kurtarmasını beklersiniz, veya hapishaneye yeterli sayıda arkadaşınızın düşmesini bekleyip hep beraber gardıyanları aşıp kaçmayı deneyebilirsiniz. Eğer bütün takımınız yakalanırsa, idam edilirsiniz ve bir sonraki oyun başlar. Eğer hapise düşen arkadaşlarınızı kurtarmak isterseniz, düşman kalesine sağlam bir şekilde sızmalı ve hapishanenin kapısını açan butonu bulup arkadaşlarınızı serbest bırakmalısınız.

Hapse düştüğünüzde beklemekten sıkılırsanız, kaçmayı deneyebilirsiniz. Ama bunun için sizinle birlikte toplam üç tutuklunun olması gerekiyor. Her hapis odasında bulunan havalandırma deliğinden kaçmanız gerekiyor, bunun için iki kişi birbirinin omzuna çıkmalı, üçüncü kişi de onların üstünde havalandırma deliğine kadar tırmanmalı. Eğer bu üçüncü kişi kaçabilirse, deli gibi koşup hapishane kapısını açma düğmesine basmaya çalışmalı.



Her takımın cephane ve silah alabildiği bir cephanelik var. Normalde düşman takımın buraya girişini engellemek için lazerler veya kapılar vardır. Ama bazı haritalarda bu odalara bir arka giriş bulacaksınız. Eğer cephaneliğe girebilirseniz, silahsız kalan düşmanlarınızı tavuk gibi avlayabiliyorsunuz.

War in Europe

http://www.planethalflife.com/borderline/mods/wie

War in Europe'un mantığı çok basit: 2. Dünya Savaşında Müttefikler veya İttifak Devletleri tarafından birisini seçip, çok güçsüz silahları olan bir piyade olarak başlıyorsunuz. Düşman öldürdükçe, rütbeniz artıyor. 3 fragden sonra hafif makinalılar, 9 fragden sonra sniper tüfekleri ve 11 fragden sonra ise ağır makinalılar alabiliyorsunuz. Her oyun başladığında sizin yanınıza belli sayıda destek birliği veriliyor, yani ekstra can. Eğer ölürseniz, bu canlarınızdan birisini kullanıyorsunuz, ama bütün canlarınız biterse hayalet olarak oyun bitene kadar etrafta dolaşıyorsunuz. Böylece War in Europe'daki esas amaç, bütün düşmanları temizlemek ve mümkün olan en yüksek rütbeye ulaşmak oluyor.



Silahlar

Tüfekler (rütbe gerekmiyor) – M1 Garand, Mavzer

Hafif Makinalılar (3 Frag) – Thompson, Sten, MP40, MP44

Dürbünlü Tüfekler (9 Frag) – Springfield, Mavser

Ağır Makinalılar (11 Frag) – Browning Automatic, MG 42

Oyun sırasında hızlı bir şekilde seçenekleri değiştirmek için konsola şu komutları çeşitli tuşlara BIND etseniz iyi olur.

Changeweapon – Rütbeniz elverdiğinde silah değiştirebilirsiniz.

Changeteam – İttifak veya Müttefik taraflarından birisine geçebilirsiniz.

Checkplayers – O an oyundaki oyuncular hakkında bilgi verir.

Checkreinforcements – Kaç adet canınız kaldığını gösterir.

Lambda Arena

http://www.planethalflife.com/la

Çok ilginç ve bir o kadar da zevkli bir mod. Lambda Arena'nın ana mantığı, küçük bir arenaya giren birçok kişi, ya teke-tek, ya da takımlar halinde kapışması üzerine kurulu. O an oynamayanlar da seyirci olup arenadaki kapışmayı seyrediyorlar. Çok basit ve çok akıllıca.



Bir Lambda haritasına girdiğinizde, katılabileceğiniz dört arena olduğunu göreceksiniz. Herbir arena, diğer üçünden tamamen farklıdır, ama oyuncuların skorlarına baktığınızda, diğer arenalardaki oyuncuların skorlarını da görebiliyorsunuz. Öldüğünüz zaman ise seyirci olursunuz, kazanan ise dövüşmeye devam eder.

Bir arenaya girdiğinizde elinizde sadece levye bulunur ve her türden bir silah seçmeniz istenir: Tabancalar, tüfekler, deneysel silahlar ve patlayıcılar. Daha sonra da er meydanına çıkarsınız ve rakibinizle kıyasıya mücadele edersiniz. Hepsi bu.

Snark Wars

http://www.planethalflife.com/snarkwars/

Half Life'daki minik yaratıkları hatırlıyor musunuz? Hani şu ortalığa attığınız anda en yakındaki düşmanın (veya sizin) kafasının etini yiyip bitirene kadar rahat vermeyen minik, sevimsiz yaratığı? İşte, onun adı Snark ve Snark Wars adlı bu mod tamamen Snark'lar üzerine kurulu silah ve haritalardan oluşmuş. Paniğe hazır olsanız iyi olur.



Snark Wars'a elinizde bir 357 Magnum ile başlıyorsunuz. Daha sonra elde edeceğiniz silahların arasında standart bir MP5, bir Snark Tabancası, Snark tüfeği, Snark bombaları, Snark mayını, Snark bazukası ve vurduğu rakibinizi Snark'a çeviren bir ışın silahı var. Bu kadar Snark silahının bir anda patladığı bir ortamda, tahmin edeceğiniz gibi, tam bir panik ve kaos havası hüküm sürüyor. Sürüler halinde en yakındaki canlıya saldıran Snark'lardan fellik fellik kaçmak zorunda olduğunuz için, düşmanlarınızla ilgilenmeye vaktiniz kalmıyor. Ama bu sizi soğutmasın, Snark Wars'u Net üzerinden oynarken birçok kez gülmekten yerlere yuvarlandık, özellikle de peşindeki sürüyle Snark'la nereye kaçacağını şaşırıp böğüre böğüre koşturan Maddog'un hareketlerini izlerken...

Oz Deathmatch

http://www.planethalflife.com/oz/

Oz Deathmatch, Half Life deathmatch özelliklerini en ince ayrıntısına kadar değiştirebildiğiniz mükemmel bir deathmatch modu. İçinde bulunan birçok .cfg dosyasını isteğinize göre ayarlayıp, sadece size özel bir deathmatch ortamı yaratmanız mümkün. Mesela, sadece kafaya isabetlerin öldürmesini mi istiyorsunuz? Kolay, diğer vücut bölümlerine isabetlerin verdiği hasarı kapatın yeter.

Oz Deathmatch ayrıca oynanışa kendine has bazı yenilikler de katıyor. Mesela, Cold Ice'daki gibi bir kanca ve oyuncuya çeşitli güçler kazandıran runelar. Bu rune'ların avantajları görünmezlik, kalkan, sağlığı yeniden kazanma, levyenin tek darbede öldürmesi ve basit tabancanın bir sniper silahına dönüşmesi gibi özellikler. Ama ne yazık ki bir seferde yanınızda sadece bir rune taşıyabiliyorsunuz, o yüzden seçiminizi iyi yapmanız lazım.

Team Fortress Classic

http://www.teamfortressclassic.com

TFC, Half Life için bir moddan öte, tam anlamıyla yeni bir oyun gibi. Yeni karakterleri yeni silahlar, yeni bir arabirim ve tamamen farklı bir oyun biçimi sunuyor. TFC'nin arkasındaki mantık tamamen takım oyununa dayalı ve bir takımın toplam gücünün, onu oluşturan oyuncuların toplam gücünden daha fazla olduğu bir gerçek.



Oyuna başlarken her oyuncu kendine bir karakter seçiyor. Her karakterin belli zayıf yanları var ve bu zayıflıklar ancak diğer karakterlerin güçlü yanları sayesinde tamamlanabiliyor, yani bireysel oynayanlar ölüme mahkumdur. Ağır Makinalılar, Alev Makinası kullananlar, mühendisler beraber çalışırken, sniper, casus ve izci gibi karakterler daha çok yalnız çalışıyorlar. Ama başarı, bir takım halinde çalışmanıza bağlı.

Basit olarak söylemek gerekirse, Team Fortress Classic kadar derin bir oynanışa sahip bir başka mod yok. Seçebileceğiniz karakterlerin çeşitliliği sizi aylarca TFC manyağı edebilir. Ayrıca, deathmatch ve Capture the Flag haricinde yeni multiplayer oyunu türleri de getiriyor. Assasination'da, savunmasız bir adamı (başkan) koruyan bir grup askere karşı, başkanı öldürmeye çalışan bir grup paralı asker olabilir, sırayla belli bölgeleri ele geçirmeye çalıştığınız Territorial Control oyunlarına katılabilirsiniz. Ne isterseniz isteyin, Team Fortress Classic bu sıralar oynayabileceğiniz en sağlam multiplay oyunlardan biri ve çok yakında bu ay İlk Bakış'ını yaptığımız Team Fortress 2 de gelecek ve işte o zaman Internet birbirine girecek.

Counter Strike

http://www.counter-strike.net/

Huyum kurusun, en iyiyi en sona saklamayı severim. Ve tahmin ettiğiniz gibi, Counter Strike'da şu an Half Life için bulup bulabileceğiniz en iyi mod. Aslında bu oyuna "mod" demek yapımcısı, dahi genç Minh Le'ye haksızlık etmek olur. Counter Strike, Half Life grafik motorunu kullanan tamamen yeni ve mükemmel bir multiplayer oyun. Ve bu lanet oyun geçtiğimiz ay içinde dergideki her insanı bir veba virüsü gibi sardı ve neredeyse bir hafta bu oyunun başında sabahladık. Evet dostlar, burada Quake 3'ten, Delta Force'dan ve hatta Unreal Tournament'tan bile daha iyi bir multiplay oyun deneyiminden bahsediyoruz. Tabii zevkler ve renkler tartışılmaz, ama bu bence böyle. Ve oyunun tamamının koca bir firma tarafından değil de girişimci, yetenekli ve 22 yaşında bir genç tarafından yapıldığı ve Internet üzerinden ücretsiz olarak dağıtıldığı da gözönüne alınırsa, Counter Strike'a olan saygınız bir kat daha artacaktır, eminim.

CS'in mantığı çok basit, oyuncular terörist ve anti-terörist olarak iki takıma ayrılır ve bulundukları haritadaki görevleri yerine getirmeye çalışırlar. Bu görevler anti terör timi için rehineleri kurtarmak, hapishaneden kaçanları durdurmak, bir bombayı imha etmek ve bir VIP'yi suikastten korumakken, teröristler için rehinelerin kurtarılmasını önlemek, hapishaneden kaçmak, hedefi bombalamak ve VIP'yi öldürmek olarak değişir. Her iki timin de alabildiği çok çeşitli silahlar ve mühimmat var ve bu silah sistemi bir FPS'de şimdiye kadar görülenlerin içinde en mantıklısı.



Görevi başaran taraf çok para kazanırken, diğer tarafa da bir miktar para verilir ama başarı oranına göre bu para miktarı değişir. Böylece başarılı olan taraf kısa sürede elde edeceği müthiş silah gücüyle rakibini ezebilir, ama akıllıca kurulan tuzaklar, kişisel beceri ve biraz da şansla kimin güçlü olduğu farketmeden oyunu kazanabilirsiniz.

Şu an Internet üzerinden oyunun 6.0 Beta versiyonunu çekebilirsiniz. Bu versiyonda toplam 18 harita ve otuza yakın silah ve mühimmat var. Bütün silahlar gerçek hayattan alınma ve mükemmel çizim/animasyonlara sahipler. Ayrıca gerçekçilik açısından yanınızda onlarca silah ve bunlara ait topnlarca cephane değil, sadece bir tüfek çeşidi, bir tabanca çeşidi, bir bıçak (ki buna kalınca öldünüz demektir) ve üç el bombası taşıyabiliyorsunuz. Beşinci olarak da teröristler yanlarına patlayıcı alabiliyorlar.

Son söz olarak şunu söylemek istiyorum, Counter Strike multiplay oyunlar listemizde birden bire ilk sıraya yerleşti bile. Tek bir kişinin böyle bir işi ortaya çıkartabildiğini görünce, insan düşünüyor: BIZ HALA NEDEN OYUN YAPAMIYORUUUUZ??!!!

Şu ana kadar anlattığımız Half Life modlarından sadece Action Half Life ve Counter Strike 6.0b Türkiye'de hızlı bir şekilde oynanabiliyor. Bunun için www.sanane.com'dan Sanane'nin Half Life server programını çekmeli ve Half Life klasörünün içinden çalıştırmalısınız. Daha sonra Half Life'dan Internet Games seçeneğine girip istediğiniz oyuna bağlanabilirsiniz, tabii önce mod'u Internet'ten indirip kurmuş olmanız şartıyla.

Sinan Akkol

Müşteri Her Zaman Zavallıdır!

Hele söz konusu olan ülkemiz bilgisayar piyasası ise zavallı oldukça zayıf kalır. Çünkü pek çok insanın gözünde biz kullanıcılar 1 $'lık kar marjı, güdülesi koyunlar, yolunacak kazlar anlamına geliyoruz. Bizim piyasada kullanıcı memnuniyeti, ticaret ahlakı ve benzer etik değerler genelde 25 cent bile etmez.

Piyasada fiyatlar bir düşüp bir kalkıyor. Sizce ne için? Birileri birilerine oyun yapıp duruyor da ondan. Bunların hepsi ticari oyunlar. Bir gün 280$'a işlemci alıyoruz düğer gün 400$ oluyor fiyatı sonra bir bakıyoruz 200$ olmuş bu sefer. Arada o işlemciye 400$ verenlerin bu ticari oyunların kurbanı olmak dışında günahı ne?


Tuğbek Ölek

Piyasa günden güne bir teknoloji çöplüğüne dönüyor. Piyasadaki RAM'lere bir bakın. Çoğu üçüncü sınıf, çoğu adi. Her ürünün ancak en düşük kalitelisini bulabiliyorsunuz. Mesela piyasada son araştırdığımda 7200rpm hard-disk yoktu. Bu nasıl bir iştir. Hadi bir markanın bir modelinin bulunmaması anlaşılabilir ama piyasadan komple bir ürün grubu nasıl olurda çekilebilir.

Mesela bilgisayar kasaları. Piyasada satılan kasaların çoğu yine üçüncü sınıf. Bir iki marka haricinde bırakın bilgisayar kasası çöp tenekesi olmayı bile hak etmiyorlar. Üstelik bilgili olmanız veya bu işlerden anlamanızın size hiçbir karı yok. Çünkü piyasa öylesine kuşatılmış ki kaliteli ürünler kalitesizlerin önüne geçmekte zorlanıyor. Bulunmaları zor olduğu gibi pek çoğu piyasaya girer girmez tükeniyor. Çünkü bu piyasada kalite 25 cent'lik bir indirimden geri planda.

Hele bir de bilinçsiz bir kullanıcı iseniz? Bu işten anlamayan biri olarak gidip toplama bir bilgisayar almaya kalkın. Tüm parçaların kararını satıcıya bırakın. Pek çoğu eline geçirdiği bütün kalitesiz ürünleri dolduracaktır. Ancak burada suçlanması gereken birey olarak satıcılar değil bir bütün olarak kullanıcılar. Kullanıcılar fiyattan çok kaliteye önem vermediği, haklarını aramayı bilmediği ve ortak bir ses yaratamadığı sürece piyasamız bir adım öteye gidemeyecek. Çünkü satıcıları doğru yola sokabilecek tek güç onlara para verenler, yani kullanıcılar yani biziz. Biz ne yapabiliriz? Bunu daha uzun bir vakitte konuşalım.



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

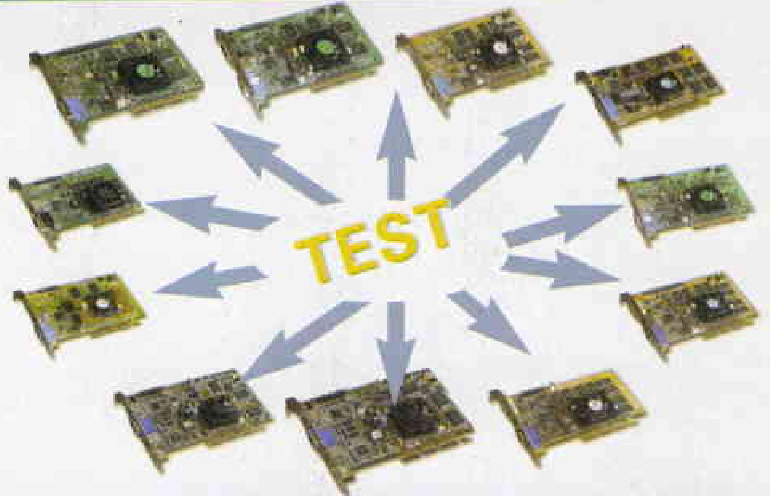


Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.



Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

11 Ekran Kartının KARŞILAŞTIRMALI Testi



Bu ay ekran kartlarına doyacağız. Çünkü tam 11 ekran kartı incelememiz var.

USB 2.0 Geliyor

USB cihazlar bir yandan yagınlaşadursun USB 2.0 standartı geldi kapıya dayandı. Bu ay içinde sekiz büyük mikroçip üreticisi firma USB 2.0'a destek verecek-



lerini ve USB 2.0'ı kontrol eden çipleri üreteceklerini açıkladılar. Ayrıca Tokyo daki Intel Developers Forum'da USB 2.0 veriyolunu kullanan ilk cihaz olan bir scanner'ın gösterimi yapıldı. USB 2.0 şu an mevcut olan USB 1.1'den tam 40 kat daha hızlı. Saniyede 480Megabit (60MB/sn) veri aktarabilen bu veriyolunun USB'nin kullanım alanlarını geliştirmesi bekleniyor. USB 2.0'ın hızı neredeyse UDMA 66 IDE veriyoluna denk ve standart T100 network bağlantısından 5 kat daha hızlı.

nVidia X-BOX'a hayat verecek

nVidia'nın Microsoft'un ses getiren konsol cihazı X-BOX'ın grafik çipini üreteceği açıklandı. PC pazarını avucunun içine alan nVidia'nın bununla yetinmeyerek konsol piyasasına da göz dikmesi konsol dünyasında ki yeni rakipleri NEC ve SONY'yi oldukça ürküttü. NV10 (GeForce'un teknik adı) çipinin eriştiği büyük başarının keyfini süren nVidia bir yandan da yeni çiplerini hazırlıyor. Bunlardan NV11'in GeForce'un bir buçuk katı ve NV15'in ise GeForce'un üç katı performans ile çalışması bekleniyor. X-box'da kullanılacka olan çip ise NV20 veya daha üst bir model olacak.



Voodoo 4 ve 5'ler Yaklaşıyor

Ancak Bir Eksikle

3dfx uzun süredir bir sessizlik içinde. Son olarak Voodoo4 ve 5'lere güç verecek olan Napalm (VSA-100) çipini ve bu yeni çiple birlikte kullanılacak olan yeni teknolojileri tanıtan 3dfx'den uzun süredir ses çıkmıyordu. Ancak firma sessizliğini bozarak Game Devolopers Conferance'da sorunsuz olarak çalışan Voodoo5'lerin gösterimini yaptı. 3dfx daha önce Cebit fuarında da aynı şey denemiş ancak Cebit'e getirilen numuneler pek çok sorun çıkarmıştı. Bu sefer 3dfx'i üzmeyen Voodoo5'ler özellikle Full Scene Anti-Aliasing özelliği ile göz doldurdu.



Sorunsuz çalışan bir örneğin GDC 2000'de boy göstermesi Voodoo4 ve Voodoo5'lerin bitime yaklaştığını gösteriyor. 3dfx bu kartları Nisan sonunda piyasaya sürmeyi planlıyor. Ancak bu tarih Mayıs ayına da kayabilir. 3dfx'in nVidia'nın bir sonraki çipinden önce çıkmaya çalıştığını tahmin etmek hiç de güç değil. Ancak Voodoo'lardan biri daha piyasaya çıkamadan tarihe karıştı. 4 VSA-100 çipine ve 128MB RAM'e sahip olan Voodoo5 6000 versiyonunun üretiminden vaz geçildi. Kart oldukça yüksek bir fiyata sahip olmasının yanı sıra anakarttan gelen güç onu beslemeye yetmediğinden external bir adaptöre sahip olacaktı.

Ancak diğer modellerde herhangi bir aksama yok ve fiyatları da şimdiden aşağı yukarı belli oldu. Modellere göre fiyatlar şöyle:

Voodoo4 4500 (32MB RAM; 1XVSA-100)	199$
Voodoo5 5000 (32MB RAM; 2XVSA-100)	249$
Voodoo5 5500 (64MB RAM; 2XVSA-100)	310$

Cpu Bond 007

The Gigahertz Is Not Enough

Artık anladınız sanırım. Dergimizin bu köşesi bir süre daha AMD ile Intel arasındaki çatışmaya sahne olacak. Ancak bir daha bu ay ki kadar heyecanlı bir hikaye duyacağınızı sanmıyorum. Bu ay işlemci dünyası kendi tarihinde bir kilometre taşını 1000MHz; diğer adıyla Gigahertz'i geride bıraktı.



Ancak ay başında en az bunun kadar önemli gelişmeler vardı. İlk gelişme iki üreticinin de birbiri ardına fiyatları düşürmesiydi. Bir anda işlemci fiyatları %20 ila %30 arası düştü. Bu arada geçen ay bahsettiğimiz Pentium III darboğazı aşıldı. Kısacası piyasa kendini biraz toparlayıp geçen ay ki allak bullak halinden kurtuldu. Tabii bu gelişmeler beraberinde PC satışlarında hızlanma ve piyasada hareketlilik getirdi.

Bu arada herkes 1GHz'in ilk olarak kimin tarafından çıkarılacağını konuşuyordu ve genel kanı AMD'nin ilk olacağı yönündeydi. Ancak bu arada beklenmeyen bir gelişme oldu ve Mart'ın üçünde HP 1GHz'lık Pentium III'e sahip PC'leri piyasaya süreceğini duyurdu. Bu akılları biraz karıştırdı. Çünkü herkes haber almak için AMD ve Intel'e kulak kabartmıştı. HP'nin bu duyurusunun anlamı çok basit di. Intel Mart ayı içinde 1GHz'lik işlemcileri piyasaya sunabilecek duruma erişmişti. Sınırlar gerildi. Demek ki Intel'de bu ana çok yakındı. Acaba kim bu kilometre taşını yerine koyacaktı. Ama bu gergin bekleyiş sadece iki gün sürdü. Martın 5'inde 1GHz'lik Athlon'un duyurusunu yapan AMD 6 Mart 2000 sabahı 1GHz'lık işlemcilerini piyasaya sürdü.

1GHz'lik işlemcileri ilk kullanma şerefi Compaq'a bahşedildi. Herkes AMD'nin bu tarihi anı kutlayan şölenine hazırlanırken Intel üç gün gecikmeyle de olsa 9 Mart günü 1GHz'lik işlemcileri piyasaya sürdü. Kısacası yarış ancak burun farkıyla kazanılmıştı ve buna bir zafer demek pek mümkün değildi. Şölen hazırlıkları iptal edildi.

ATI'ın Karizması

ATI yeni teknolojileri ile göz dolduruyor

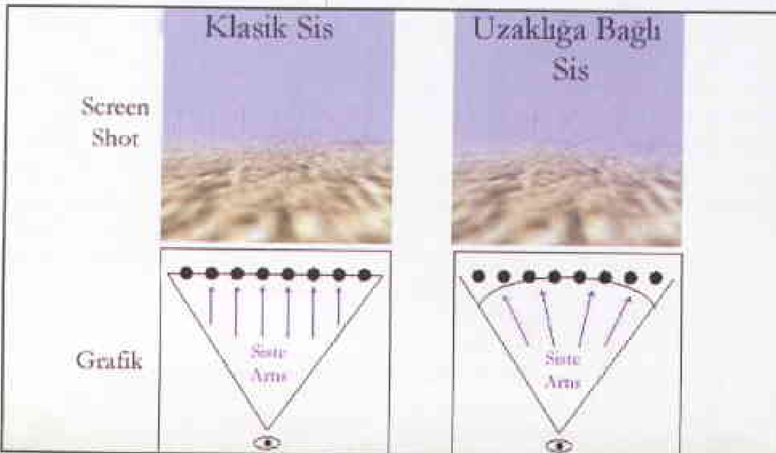
Bu yıl ki Game Developers Conferance'da en çok ses getiren duyuru kuşkusuz X-Box'dı. Ancak onun gölgesinde kalmış olsa bile ATI'ın yeni tanıttığı teknolojiler bizi oldukça heyecanlandırdı. Geçen sene ATI Rage 128 ile istenen performansı yakalayamayan firma bu sefer en iyinin peşinde olduğunu açıkça ortaya koydu. Bu yeni teknolojiler iki ana başlığa dayanıyor. Bunlardan biri Charisma Engine diğeri de Pixel Tapestry. Charisma Engine bir geometri işlemcisi. Yani GeForce'larda ki Transform&Lightning'e denk düşüyor. Ancak pek çok özelliği ile GeForce'u geride bırakıyor. Bunların başında Skeletal Animation ve Mesh Morph geliyor. Skeletal Animation oyunlardaki karakterlerin çok daha gerçekçi vücut hareketlerine sahip olmasını sağlıyor. Böylece oyunlardaki karakterlerin hareketleri takma kol ve bacaklı ucuz bebeklere değil gerçek insan ve hayvan hareketlerine benzeyecek. Mesh Morph ise bize çok daha gerçekçi yüz hareketleri sağlayacak. Şu an için yüz hareketleri sadece basit poligon hareketleri ve yüzeydeki dokunun değiştirilmesi ile gerçekleştiriliyor. Mesh Morph ile birlikte hareket eden dudaklar ve gerçek yüz ifadeleri görebileceğiz.



İkinci teknoloji olan Pixel Tapestry ise standart 3D çizim rutinlerini ele alan render motoru. Ancak o da oldukça yüklü bir teknolojik özellikler listesi ile geliyor. Cube Enviroment mapping, Enviromental Bump Mapping gibi günümüzün popüler teknolojilerinin yanı sıra Shadow Mapping, Range Based Fog, 3D Textures ve Three Filtered Textures Per Pixel gibi adını yeni duyduğumuz teknolojilere sahip.

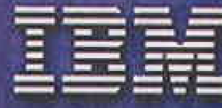
Bu özelliklerde kısaca açıklamaya çalışalım. Shadow Mapping 3D görüntülerde oluşan gölgelerin ışık kaynağından uzaklaştıkça zayıflamasını sağlıyor. Daha önce bütün gölgeler birbirinin aynıydı. Ancak bu özellik sayesinde gölgeler gerçekten olmaları gerektiği gibi görünebilecekler. 3D Textures ise basit şekillerden oldukça kompleks sonuçlar alabilmenizi sağlıyor. Mesela bir kübü ele alalım. Siz bunun üzerine küçük kürelerden oluşan bir 3D doku yerleştirdiğinizde sonuç küp şeklinde dizilmiş küreler oluyor. Böylece gerçekte çizimi çok zor olan bir nesneyi bu sistem ile kolayca yaratabiliyorsunuz. Three Filtered Textures Per Pixel şu an her seferinde bir piksel için iki doku işleyebilen günümüz kartlarının performansını %50 arttırıyor. Range Based Fog ise 3D çizimlerdeki sis efektinin her bölgenin size uzaklığına göre çizilmesini sağlıyor. Yani sisler karşınızda bir duvar gibi durmak yerine sizi sarmalıyor.

Henüz bu iki motoru kullanacak olan çipin veya kartın ismi belli değil. Ancak ATI vaad ettiklerini kısa sürede gerçekleştirebilirse piyasaya çıktığı zaman teknolojik özellikler olarak tüm rakiplerinin oldukça önünde olacağı açık. Bekleyip göreceğiz. Bakalım bu sefer ATI rakiplerini kırıp geçirebilecek mi?



IBM'den Yeni Teknolojiler

IBM bu ay boş durmadı ve bilim adına yeni buluşlara imzasını attı. Bunlardan ilki yeni bir çip teknolojisiydi. CPU'larda da kullanılan mevcut çip teknolojisinin yavaş yavaş sınırlarına gelindi ve yeni bir teknolojinin varlığına ihtiyaç duyuluyordu. Bu yeni buluş ile 2002 yılı içinde 0.08 mikron'luk çipler üretilebilecek. Mevcut işlemciler 0.18 mikron teknolojisini kullanıyorlar. Bu yeni teknoloji daha sonra 0.05 ve 0.035mikron'a ilerletilebilecek ve bu bize 4GHz'lik işlemcilerin kapısını açacak.



IBM'in ikinci buluşu ise hard-disk'ler konusunda oldu. Bu yeni buluşta nanotechnology ile kimya'yı birleştiren bilim adamları 0.004mikron'luk, düzenlenebilir partiküller yaratmayı başardı. Bu yeni teknoloji ile ileride hard-disk'lerin 7.5 Terrabyte'a kadar büyüyebileceği öngörülüyor.

Diamond yeni RIO'yu tanıttı

İlk MP3 Player'lardan biri olan RIO'nun yeni modeli tanıtıldı. Geçen ay piyasaya çıkan Rio 500'ün ardından gelen RIO 600'ün çok farklı olduğunu söylemek mümkün. Zaten siz de yanda ki resimden bunu farkedebilirsiniz. Sanki RIO biraz gençleşmiş, spor yapmış, forma girmiş gibi. Bunun ötesinde dijital bass, spectrum analyzer ve equalizer gibi yetenekler edinmiş. Ve bir parça daha ahlak kazanmış gibi gözüküyor. Çünkü RIO 600 içinde kullanılan Maverick işlemcisinin bir yeteneği olarak MP3'ler için geliştirilen dijital güvenlik sistemini destekleyecek. Yani sadece yasal MP3'ler dinlenebilecek. Bunun ne derece katı bir uygulama olacağını şimdilik bilmiyoruz. Ama kullanıcıların bir MP3'de aradıkları son şey ahlak olsa gerek.



11 Ekran Kartı Sınavda!

Bu ay ekran kartlarına doyacağız. Çünkü tam 11 ekran kartı incelememiz var. Yolumuz uzun hemen başlayalım

Donanım bölümünde grup testlerindense ürün incelemelerine yer vermeyi tercih ediyorum. Çünkü grup testlerini pek sevmiyorum. Grup testleri ürünleri karşılaştırma açısından oldukça avantajlı olsa da bir birinden farklı onlarca ürünü bir arada test etmek her birine ayırdığınız zaman ve dikkati azaltıyor. Ürün incelemesi yaparken ise her ürünü daha detaylı test etme şansınız oluyor. Ayrıca ürün incelemeleri sayesinde piyasayı günü gününe takip edebiliyorum.

Bu ay bu kuralımı bozuyorum. Bu ay incelemelerin 5 sayfasını ekran kartlarının grup testine ayırdım. Çünkü her ekran kartını ayrı ayrı test etmek her geçen gün anlamını yitiriyor. Bunun sebebi kartların bir birinin kopyası olmanın ötesine pek gidememesi. Bu konuya geçen ay ki "GeForce DDR'lar Hakkında Bilmek İstediğiniz Herşey" başlıklı yazıda değinmiştim. Fiziksel yapıları ve sürücüleri bir birinin aynısı olan ekran kartlarını bundan sonra tek tek değil grup halinde incelemeye çalışacağım. Ancak burada atlamamanız gereken bir nokta bunun sadece bir birinin aynısı olan kartlar için geçerli olduğu. Yani 3dfx, Matrox ve ATI'ın kartlarını yine tek tek inceleyeceğim. Çünkü bu kartlar ve nVidia çiplerini kullanan diğer kartlar arasında ciddi farklar var. Kısacası grup testler sadece nVidia çipsetli kartlar için geçerli. Testimizin formatını bir yana bırakıp sonuçlarına gelelim.

Daha sonra her kart için ayrı ayrı yorumlar yapacağım. Ancak baştan sonuçların genel bir değerlendirmesine gitmek daha anlamlı olacak. Testimizde üç tür kart var. Bunlar TNT2 Ultra, GeForce ve DDR RAM'li GeForce kartlar. Testin en belirgin sonucu bu üç tür arasındaki performans



farkı. Testin sonuçları gösterdi ki GeForce'lar TNT2 Ultra'lardan %47 daha hızlılar. DDR RAM'e sahip GeForce'lar ise TNT2 Ultra'lardan %80 daha hızlılar. DDR RAM'li GeForce'ların SDRAM'li GeForce'lara performans farkı ise %22.5. Burada unutulmaması gereken bir nokta bu ortalama sonuçlar bulurken bütün test sonuçlarını değer aldığımız. Quake2'nin özellikle düşük çözünürlükde ki testlerinde fark işlemci performansındaki darboğaz nedeniyle azalıyor. Yüksek çözünürlüklerde ise DDR RAM'li GeForce'larla TNT2 Ultra'lar arsındaki performans farkı %120'yi buluyor. Bu bize nVidia'nın 3D grafik performanslarının bir yıldan kısa bir sürede iki kat arttığını gösteriyor.

Peki bundan çıkarmamız gereken pratik sonuçlar ne? Geldiğimiz nokta da TNT2 Ultra'ların fiyat performans oranı oldukça düştü. Yanı bir GeForce alabiliyorken TNT2 Ultra almak zarar anlamına geliyor. O yüzden yeni ekran kartı alacaklara şiddetle GeForce öneriyorum. Ancak GeForce'ların fiyatı çok da düşük olmadığından ekonomik seçim peşinde olanlar TNT2 Ultra ile yetinmek zorunda kalacak.

İkinci bir nokta DDR RAM'lı GeForce'ların SD-RAM'lilere oranla açık bir fark yarattığı %22.5'luk performans farkı başta kulağa küçük gelebilir. Ancak oyun içinde bu çok ciddi bir fark. Bu yüzden bir GeForce alacaksanız bunun DDR RAM'li olması gerektiği de açık.

Her grup içindeki skorların dağılımına baktığımızda performans farklarının oldukça düşük olduğunu söylüyoruz. Geçen ay bahsettiğim gibi günümüz ekran kartları arasında performans farkları çok düşük seviyelerde. Bu yüzden performans bizim için seçimde en önemli kriter değil.

Testten çıkan ilginç bir sonuç da Athlon'lar ile Pentium III'lerin farkına dair. Beklentimin tersine Athlon'lar TNT2 Ultra kartlarda Pentium III'lerin çok küçük bir farkla gerisinde kaldı. Ancak GeForce testlerinde Athlonlar ortalama %8 daha hızlıydı. GeForce'lar ile oldukça sorun çıkaran Athlon'lar buna rağmen daha hızlı olduklarını ispatladılar. Gelecek ay Athlon test sistemimizin anakartını KX133 çipsetli yeni bir anakart ile değiştirince bu fark daha belirgin olacak gibi gözüküyor.

Bu arada benchmark sonuçlarını değerlendirirken gözden kaçırmamanız gereken noktalar var. Bunlardan birincisi salt daha hızlı olan bir kartın daha iyi olmadığı. İkincisi benchmark skorları içinde bazılarının istisnai olabileceği. Ve son olarak düşük çözünürlüklerde saniyede 160 kare gibi yüksek bir değer ulaştığımızda işlemcilerin performans yetersizlikleri nedeniyle dar boğaz oluşabileceği.


Abit Siluro GF256

Abit'in diğer Siluro serisi kartı GF256. Kart MSI MS-8809 ile birlikte en hızlı SDRAM'li GeForce olmayı başardı. Yani kardeşi gibi performans dez avantajı yok. Oldukça stabil ve kaliteli olan kart testteki ekran kartları içinde en kaliteli fanlardan birine sahip. Ayrıca kartın üzerinde Flat panel monitörler için DVI çıkışı ve TV-Out bulunuyor. GF256 ile birlikte GT2 Ultra gibi Test Drive 5 ve Shogo oyunlarının yanı sıra hemen her kart da görmeye başladığımız WinDDVD Player'ı geliyor. Ayrıca MaxGraph aracıda kart ile gelen yazılımlara dahil.

Abit Siluro GT2 Ultra
Abit Siluro GF256

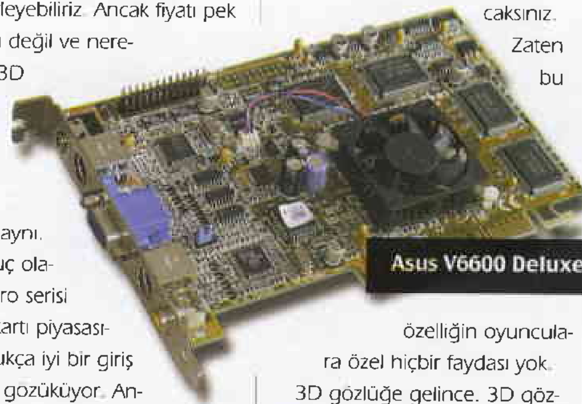
Nihayet Abit'in yeni ekran kartları ile tanışma şansı bulduk. Önceki ay yaptığım haberde değindiğim gibi Abit ekran kartı işine oldukça önem veriyor. Daha önce Gigabyte ve Asus'un ekran kartı piyasasına ilk girdikleri zaman yaşadıkları sorunlarla karşılaşmak istemiyor. Siluro'lara baktığımızda bu konuda oldukça başarılı olduklarını görüyoruz. Kartlar kalite olarak uzun süredir ekran kartı üreten markaları aratmıyor.


Abit Siluro GT2 Ultra

Siluro serisi kartların ilki olma özelliğini taşıyan GT2 Ultra TNT2 çipini taşıyor. 5ns'lik SDRAM'e sahip olan kartın performansı ne yazık ki düşük. Test ettiğim 11 kart içinde en düşük değerleri verdi. Performansı düşük olmasına rağmen GT2 Ultra başka bir eksiğe sahip değil. 5ns'lik RAM'lere sahip olan kartın TV çıkışı ve TFT monitörler için DFP dijital çıkı var. Kart üzerinde kullanılan fan oldukça kaliteli. Kart ile birlikte WinDVD, Test Drive 5 ve Shogo geliyor. Oyunlar bir parça eski de olsalar oldukça iyiler. Ayrıca kart ile birlikte MaxGraph isimli bir araç geliyor. Bu araç sayesinde GT2 Ultra'yı overclock edebiliyorsunuz. Daha önce aldığım bilgiler bu araç üzerinden ayrıca grafik çipinin ısısının da gözlenebileceği yönündeydi. Ne yazık ki MaxGraph üzerinde bu özellik yok.

Tüm bu özellikleriyle GF256'nın tüm SDRAM'li GeForce'lar içinde en başarılısı olduğunu söyleyebiliriz. Ancak fiyatı pek hesaplı değil ve neredeyse 3D Blaster GeForce pro ile aynı.

Sonuç olarak Siluro serisi ekran kartı piyasasına oldukça iyi bir giriş yapmış gözüküyor. Ancak GT2 Ultra'nın sürücüleri üzerinde oynayarak performansını biraz daha arttırması ve fiyatlarını düşürmesi gerekiyor. Eğer bunlar gerçekleşirse Abit piyasada kendine kolaylıkla yer bulabilecektir.


Asus V6600 Deluxe

Asus V6600 Deluxe
Asus V6800 Deluxe

Asus'un V6600 ve V6800 Deluxe modelleri şirketin klasik çizgisini aynen devam ettiriyor. Her iki modelin üzerinde de bir ekran kartında bulunabilecek hemen hemen tüm bileşenler mevcut. S-Video ve komposit TV-Out, S-Video TV-in ve 3D gözlük. Mevcut olmayan tek bileşen TFT monitörler için DVI veya DFI çıkışı. Ama ülkemizde TFT monitörlerin hemen hiç yaygınlaşmadığını düşünürsek bu önemli bir eksik değil. Diğer yandan doğruyu söylemek gerekirse mevcut bileşenlerde benim gözümde büyük bir artı oluşturmuyor. Öncelikle TV-Out için ayrı S-Video ve komposit çıkışlarına ihtiyacımız yok. S-ideo çıkışına takılan küçük bir çevirici komposit çıkışın fonksiyonunu görüyor ve TV-Out'a sahip diğer tüm kartlarda bu mevcut. TV-In ise kullanım alanı oldukça dar olan bir özellik. Ancak bir HandyCam'e sahipseniz onu kullanma ihtiyacı duyacaksınız. Zaten bu özelliğin oyunculara özel hiçbir faydası yok.

3D gözlüğe gelince. 3D gözlükler çalışma mantığı ve yarattığı etki olarak oldukça başarılı cihazlar. Ancak bu başarı gözlüğün kalitesi ile doğru orantılı. Asus ekran kartları ile birlikte verilen gözlükler ne yazık ki kaliteli değil. Bu gözlüklerde kullanılan teknoloji 3-5 sene öncekinden daha ileri değil. 3D gözlüklerde ki en önemli gereksinim oyun sırasında ince ayar yapabilmek ve geniş ayar seçeneklerinin olmasıdır. Çünkü her oyun için farklı ayarlar gerektirmesinin yanı sıra eğer ayarlar tam doğrulukta yapılmazsa efektler olağan dışı gözükdüğü gibi gözü çok daha fazla yorar. Asus'un Deluxe modellerinde ne yazık ki bu ayarları ancak görüntü ayarları üzerinden yapabiliyorsunuz. Görüntü ayaralrında bulunan ayarlarda oldukça sınırlı. Özellikle bu iki etmenin yokluğu yüzünden Asus 3D gözlüklerin benim için çekici bir yanı yok. Şu an piyasada bulunan almaya değer tek 3D gözlük Elsa Revelator ve ne yazık ki bu gözlüğü diğer ekran kartı markalarında kullanamıyorsunuz.

Asus V6800 Deluxe

Bana sorarsanız yukarıda açıkladığım nedenlerden V6600 ve V6800'ün Pure adı verilen ek özellikleri olmayan modellerini almak çok daha mantıklı. Çünkü deluxe modeller fiyat olarak çok pahalılar ve elde ettiklerimiz açıkçası bu farka değmiyor.

Üzerindeki özellikleri bir yana bırakıp performansını değerlendirirsek V6600 ve V6800 oldukça başarılılar. Her iki kart da kendi benzerleri içinde bazı testlerde en yüksek skorları yakalamayı başardı. Her iki kart da özellikle Open-GL performansında daha başarılı. Ortalama olarak da oldukça iyi bir skor yakaladılar.

Her iki kartında rakipsiz olduğu asıl alan ise beraberinde gelen yazılımlar. V6600 ve V6800 ile birlikte RollCage ve drakan oyunlarının yanı sıra oyun demolarıyla dolu bir CD geliyor. TV-In özelliğini kullanmanız durumunda ihtiyaç duyacağınız video editing programı Ulead Video Studie SE kartla birlikte gelen yazılımlardan. Ayrıca kartlar ile birlikte Power DVD'nin Asus'a özel bir sürümü ve içinde driver ve utility'ler olan bir CD geliyor.

Eğer yazılım paketi ve S-video Tv-Out dışındaki özellikleri olmaz ve fiyatı diğer kartlarla rekabet edebilecek bir seviyeye ge-


Creative 3D Blaster GeForce Pro

ri-lerse Asus oldukça iyi bir tercih olabilir.

Creative 3D Blaster GeForce Pro

Creative pek çok rakibinin piyasadan çekilmesi veya başka firmalarca alınması sonucunda en kıdemli ekran kartı üreticilerinden biri konumuna geldi. Creative sunduğu kalite ile de bu ünvanı hak ediyor. 3D Blaster serisinin son ürünü olan GeForce Pro' diğer tüm DDR RAM'li ekran kartlarıyla aynı RAM'e: 6ns'lik Infineon'a sahip. kartın performansı da diğer rakipleriyle hemen hemen aynı, DDR cephesindeki Asus V6800, Prophet DDR-DVI ve GeForce Pro sürekli olarak başa başdılar ve bu performan mücadelesinde Prophet'ler çok küçük bir farkla galip çıktı. Ancak fark gerçekten çok küçük ve bu yüzden üç kartın eş performans da ol-


Guillemot 3D Prophet

duğunu söylemek yanlış olmaz.

GeForce Pro'nun tek handikapı TV-Out'a sahip olmaması. Geçen sene bu pek de önemli bir handikap değildi. Sonuçta oyunları TV-Out ile oynamanın konsol meraklıları dışında kimseye bir faydası yok. Ancak günümüzde DVD oldukça yaygınlaştı ve TV-Out bu yüzden her geçen gün bir standart haline geliyor. Çünkü Software'e dayalı DVD çözümlerinde filmi TV'ye aktarabilmek için ekran kartının üzerinde TV-Out'a ihtiyacımız var. Tabii siz ne TV'den oyunla ne de DVD ile alakam olmaz diyorsanız hiçbir sorun yok. GeForce Pro'da en çok hoşuma giden özelliklerden biri yanında gelen oyun oldu. Kart ile birlikte gelen Evolva henüz tamamlanmamış bir oyun. Ancak GeForce'ların en büyük yeteneği olan T&L özelliğini destekliyor. Kart ile birlikte henüz piyasaya çıkmamış ve GeForce'un hakkını gerçekten verebilecek bir oyun vermek gerçekten ince bir hareket. Hele diğer üreticilerin sadece eskimeye yüz tutmuş ucuz oyunlar verdiği-


Guillemot Xentor32

ni düşününce.

GeForce Pro'nin sizleri asıl mutlu edecek özelliği ise fiyatı. Kartın son kullanıcı fiyatı sadece 295$ ve yüksek volümlerde satıldığından bundan daha ucuza da bulabiliyorsunuz. Bu yüzden GeForce Pro şu an için en iyi iki alternatiften biri olarak gözüküyor. Tabii TV-Out'un yokluğunu aklınızdan çıkarmamanız gerekiyor.

Guillemot Xentor32
Guillemot 3D Prophet
Guillemot 3D Prophet DDR-DVI

Guillemot markası ülkemiz piyasasına henüz merhaba dedi. Avrupa'nın en eski ve başarılı ekran kartı üreticilerinden olan Guillemot geçen sene içinde en prestijli ekran kartı üreticilerinden

	Abit Siluro GT2 Ultra	Guillemot Xentor32	PixelView Riva TNT2 Ultra	Abit Siluro GF256	Asus V6600 Deluxe
İthalatçı	Karma, (212) 239 32 00 Tellioğlu, (212) 213 34 40	Ufotek, (212) 274 56 60	Multimedya, (212) 216 45 68	Karma, (212) 239 32 00 Tellioğlu, (212) 213 34 40	Boğaziçi, (212) 217 29 29 Çizgi, (212) 273 14 91
	210$ + %17KDV	175$ + %17KDV	116$ + %17KDV	275$ + %17 KDV	287$ + %17KDV
Ek Özellikler	32MB 5ns SDRAM S-Video TV-Out Dijital DFP çıkışı	32MB 6ns SDRAM S-Video TV-Out	32MB 5ns SGRAM S-Video TV-Out	32 MB 5ns SDRAM S-Video TV-Out Digital DVI çıkışı	32MB 5ns SGRAM S-Video TV-Out S-Video TV-In 3D Stereo gözlük
Beraberinde Gelen Yazılımlar	Test Drive 5 Shogo WinDVD DVD Player	Xing DVD Player		Test Drive 5 Shogo WinDVD DVD Player	Ulead Video Studio SE Rollcage Drakan Asus DVD
Teknoloji	4	4	7	7	7
Performans	4	5	6	7	7
Üretim Kalitesi	7	7	5	7	7
Fiyat/Performans	6	7	7	6	7
Yazılım Desteği	7	3	3	7	9
Genel	5	5	6	7	7



MSI MS-8809

Hercules'i satın alarak daha da güçlendi. Bu gelişmeyi Guillemot'un kartlarında da görebiliyoruz. Hercules'in satın alınmasından önce üretilen Xentor 32 ile birleşmeden sonra üretilen 3D Prophet serisi kartlar aynı üreticiden çıkmış gibi gözükmüyorlar. Kalitede açık bir artış hemen göze çarpıyor. Her üç kartın performansı da beklenen düzeyde. Yani diğer benzerleri ile hemen hemen aynı. Söyleye söyleye dilimizde tüy bitti ama yinede yılmayacağız. Aynı işlemci ve RAM'e sahip ekran kartlarında da performans da aynı olacaktır. Performans farklılaştırabilecek tek faktör sürücüler ve bunun da etkisi oldukça az. Zaten bunu burada görüyoruz. 3D Prophet'in performansı diğer rakiplerinden %1-2 kadar daha düşük. Ancak diğer diğer iki modelde böyle bir şey söz konusu değil.

Her üç kart da S-Video TV çıkışına sahip. 3D Prophet DDR-DVI modeli isminden de anlaşılacağı gibi DVI çıkışına da sahip. Her üç kartta da yazılım paketi bir birinin aynısı. Bir Xing DVD Player ve oldukça eski 4 oyunun demoları. Bunların hepsi sürücü CD'sinden arta kalan yere sıkıştırılmışlar. Kısacası oldukça yetersizler. Ayrıca kartlar ile birlikte gelen kullanım kılavuzları da başarılı değil.

Üç kartında fiyatları oldukça uygun. Hatta DDR-DVI modeli hem GeForce Pro ile aynı fiyata sahip hem de TV-Out'a sahip. Ancak kartlar henüz piyasaya tam olarak girmiş değil (en azından yazının yazıldığı tarihde) ve kartların piyasaya girmesinin ardından fiyatda artış ve azalmalar olabilir. Benzer deneyimleri daha önce de yaşamıştık.

MSI MS-8809

Anakart üreticisi olarak tanıdığımız MSI firması da ekran kartı üretimine başladı. Ancak şirket anakartlarda olduğu gibi ekran kartlarında da yüksek bir kalite çizgisi yakalayamamış gibi gözüküyor. Kart performans olarak oldukça başarılı olsa da diğer hiçbir özelliği rakiplerine yaklaşamadı. Bunların başında kartın direkt olarak Nvidia'nın referans sürücülerini kullanması geliyor. İkinci bir handikap oldukça yetersiz olan kullanma klavuzu. Açıkçası buna kullanma klavuzu demek oldukça zor. Ayrıca kart ile birlikte gelen her hangi bir ek yazılımda yok. Bunun dışında kart TFT monitörler için dijital çıkış veya TV-out'da içermiyor. MSI MS-8809 ondan beklediğimiz son özellik olan düşük bir fiyata da sahip değil. Bu özellikleriyle onu tavsiye etmek mümkün değil.



PixelView Riva TNT2 Ultra

Guillemot 3D Prophet	MSI MS-8809	Asus V6800 Deluxe	Creative 3DBlaster GeForce Pro	Guillemot 3D Prophet DDR-DVI	Leadtek Winfast GeForce256 DDR Plus
Ufotek, (212) 274 56 60	4K, (212) 259 38 00	Boğaziçi: (212) 217 29 29 Çizgi, (212) 273 14 91	Empa, (212) 599 30 50 Genpacom, (212) 288 10 78 Multimedya, (212) 216 45 66	Ufotek, (212) 274 56 60	Turcom, (216) 330 57 83
245$ + %17KDV	270$ + %17KDV	308$ + %17KDV	295$ + %17KDV	295$ + %17KDV	310$ + %17KDV
32MB 6ns SDRAM S-Video TV-Out	32MB 5ns SDRAM	32MB 6ns DDR RAM S-Video TV-Out S-Video TV-In 3D Stereo gözlük	32MB 6ns DDR RAM	32MB 6ns DDR RAM S-Video TV-Out Dijital DVI çıkışı	32MB 6ns DDR RAM S-Video TV-Out
Power DVD Player		Ulead Video Studio SE Rollcage Drakan Asus DVD	Evolva: Scout Colorofic 3Deep	Xing DVD Player	Asymetrix 3DF/X Asymetrix Digital Video Producer Asymetrix Web 3D WinDVD SE
7	7	9	9	9	9
6	6	8	8	8	10
7	5	7	7	7	8
7	5	7	8	9	9
3	1	9	10	3	6
6	3	8	9	7	9



256 DDR Plus

PixelView Riva TNT2 Ultra

PixelView'i TV kartları ve Combo kartları ile tanıyoruz. Ancak şirket ekran kartlarındaki hızlı yükseliş karşısında yavaş yavaş bu dala da kaymaya başladı. PixelView'in TNT2 Ultra kartı pek çok açıdan MSI MS-8809'a benziyor. Ancak durumu onun kadar kötü değil. MS-8809 gibi referans sürücülerini kullanan PixelView TNT2 Ultra en azından bir kullanım klavuzuna ve Tv-Out'a sahip. PixelView TNT2 Ultra'de kullanılan Tv-Out çipi Asus'larda olduğu gibi Chrontel.

PixelView TNT2 Ultra'ın en başarılı olduğu nokta kuşkusuz fiyatı. Son kullanıcı fiyatı sadece 119$ olan kart performans olarak diğer TNT2 Ultra'lar kadar başarılı.

Aslında PixelView'in yeni bir GeForce modeli de var. Ama ne yazık ki bu kart testimize yetişemedi.

Leadtek Winfast GeForce 256 DDR Plus

Leadtek ekran kartı pazarındaki yerini gittikçe geliştiriyor. Winfast serisi ekran kartlarıyla ülkemizde de oldukça iyi bir çizgi tutturan Leadtek bu sefer bir adım daha ileri giderek DDR RAM'e sahip GeForce kartının özel bir versiyonunu çıkardı. GeForce DDR Plus ismindeki bu özel versiyon aslında Winfast GeForce DDR ile aynı yapıya sahip. Plus'ın tek farkı (daha doğrusu artısı) işlemcinin üzerinde bulunan fan. Bu fan standart ekran kartı fanlarından oldukça farklı. Bu sayede Plus daha yüksek bir çekirdek hızında çalışabiliyor. Yani plus GeForce DDR'ın overclock edilmiş versiyonu.



Leadtek Winfast GeForce

Leadtek'in bu cesur atılımı bazı artılar ve eksiler içeriyor. Artıların başında overclock işlemini yapmayı planlayan kullanıcılar için bu işi baştan yapması. İkinci artısı kullanılan daha iyi fan ile overclock'a rağmen kartın stabil çalışabilmesi. Ve en önemlisi kart kendisinden overclok edilmiş olduğu için overclock yüzünden garanti dışı kalmıyor. Diğer ekran kartlarını kendiniz overclock ettiğinizde kart garanti kapsamı dışında kalabiliyor.

Eksilere gelince. Her şeyden önce RAM'ler de overclock edilmiş olmasına rağmen RAM'ler için alınmış özel bir önlem göremedim. Kullanılan RAM'ler Winfast DDR'dakilerle aynı ancak çalışma hızı daha yüksek. Bu stabilite açısından sağlıklı değil. Çünkü Winfast DDR'ın overclock yeteneğinin düşük olduğunu söylemiştik. Gerçi daha önce söylediğim gibi Winfast DDR Plus'ın herhangi bir stabilite sorununa rastlamadım. Ama RAM'ler için de heat sink düşünülmüş olması açıkçası beni mutlu ederdi.

Winfast DDR Plus performans olarak tüm rakiplerinin önünde. Daha doğrusu şu an için piyasadaki en hızlı ekran kartı. Ayrıca fiyatı da çok makul. Bu onu 3D Blaster GeForce Pro ile birlikte en makul iki seçenekten biri yapıyor. Eğer GeForce Pro gibi daha iyi sürücülere ve T&L destekli yeni bir oyuna sahip olsa kuşkusuz tek seçenek olabilirdi.

Benchmark

			Abit Siluro GT2 Ultra	Abit Siluro GF256	Asus V6600 Deluxe	Asus V6800 Deluxe	Creative 3DBlaster GeForce Pro	Guillemot Xentor32	Guillemot 3D Prophet	Guillemot 3D Prophet DDR-DVI	MSI MS-8809	PixelView Riva TNT2 Ultra	Leadtek Winfast GeForce256 DDR Plus
Intel - 3dmark	800x600x16	3dmark	2860	3886	3839	3934	3958	2944	3799	4126	3888	2928	4072
		game 1 medium	37,9	50,6	50,2	50,2	50,4	39,2	50,3	50,8	50,5	39,2	50,5
		game 2 medium	35,4	45,4	45,3	45,7	45,9	36,3	45,2	46,2	45,5	36,3	45,9
Intel - 3dmark	1280x1024x16	3dmark	2685	3467	3434	3584	3600	2805	3371	3664	3468	2729	3817
		game 1 medium	37,5	49,2	49	49,9	50,2	38,8	48,3	50,1	23,7	38,6	50,1
		game 2 medium	34,7	43,6	43,4	44,2	44,3	35,9	43,1	44,8	43,7	35,6	45,7
athlon 3dmark	800x600x16	3dmark	2672	4143	4053	4163	4149	3128	4121	4235	4156	2755	4479
		game 1 medium	35,2	58,3	58,6	58,8	58,3	42,8	58,1	58,7	58,6	36,6	58,3
		game 2 medium	65,4	49,8	49,6	50,2	50,2	37,2	49,7	50,7	50	33,8	51,8
athlon 3dmark	1280x1024x16	3dmark	2503	3639	3546	3818	3789	2934	3542	3888	3637	2545	4080
		game 1 medium	35,3	53,6	53,5	58,2	57,3	42,3	52,5	58,3	54,2	36,5	57,9
		game 2 medium	32,5	47	45,6	47,4	47,4	36,7	44,3	48,2	47	33,3	50,2
intel Quake 2	800x600x16	demo1	97,5	146,8	147,3	147,5	148,9	102,3	144,9	150,9	146,7	98,4	150,4
	1024x768x16	demo1	70	119,2	118,9	125,2	125,5	76,3	116,6	132,3	119,1	70,1	141,6
	800x600x32	demo1	83,4	130,6	132,4	145,5	146,4	93,8	122,9	146,6	130,9	88,5	149,3
	1024x768x32	demo1	60,7	90	89,5	113,6	113,7	69,4	82,8	119,1	90	64,1	130,2
Intel Quake3	800x600x16	demo1	52	77,8	77,7	79,8	79,9	55,6	76,3	80,3	77,8	53,1	80,2
	1024x768x16	demo1	38,2	64	63,3	73,3	73,2	43,1	59,6	74,9	64	38,2	77
	800x600x32	demo1	46,7	62,7	63,5	75,9	76,2	49,4	57,2	76,7	62,8	47	78,4
	1024x768x32	demo1	33,6	41,4	40,9	60,4	60,4	36	37,2	61,6	41,4	33,6	65,6
Athlon Quake 2	800x600x16	demo1	80,8	157,1	79,8	158,3	156,6	106	154	158,8	157,1	80,9	163,4
	1024x768x16	demo1	60,2	120,1	61,1	122,5	122,5	76,1	113,3	129,3	120,4	60,3	147,4
	800x600x32	demo1	70,2	133,2	60,1	151,8	149,7	95,8	119,6	154,9	133,3	74,4	160,5
	1024x768x32	demo1	52,6	89,9	39,9	110,3	110,3	69,3	80,5	114,9	89,8	55,4	130,8
Athlon Quake3	800x600x16	demo1	49,3	80,4	156,6	84,3	84,5	60,8	77,4	84,2	80,8	60,9	84,7
	1024x768x16	demo1	35,3	63,1	120,8	74	73,9	43,3	57,5	75,7	63,1	42,1	80,1
	800x600x32	demo1	43,3	62,1	127,4	77,6	77,9	50,3	55,3	78,5	62,1	51	81,1
	1024x768x32	demo1	31,4	40,9	86,9	58,4	58,4	36	36,3	59,4	40,9	34,9	65,6

Teac PowerMax 2000

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 280$

PoweMax 2000 TEAC'ın daha önceki PowerMax 1000 modelinin yerini alan Dolby Digital bir hoparlör. 4 yan hoparlör bir subwoofer ve bir Center'dan oluşuyor. Yani küçük çaplı bir Home Theater sistemi ve bu özelliğiyle DVD film izleyenleri ve oyuncuları hedefliyor. Bu modelde TEAC, PowerMax 1000'den oldukça farklı bir ürün ortaya koymuş. Tüm hoparlörlerin boyu küçülmüş ancak gücü arttırılmış. Bu oldukça hoş bir gelişme. Çünkü daha önceki hoparlörler oldukça fazla yer kaplıyordu. Diğer bir iyi gelişme tüm ayarların subwoofer üzerinden alınarak Center'a eklenmiş olması. Böylece ayarlara erişim kolaylaştırılmış. Ayrıca tüm ayarlara erişmenize olanak veren uzaktan kumanda korunmuş. Ancak çok önemli iki sorun halen giderilmemiş. Bunlardan ilki Center'ın halen çok büyük olması. Monitörün üzerinde duramayacak kadar büyük olan Center monitörün yanına konduğunda ise ses doğru yerden yani tam karşınızdan gelmiyor. İkinci sorun ise arka hoparlörler için ayak veya montaj ekipmanı düşünülmemiş olması. Bu yüzden arka hoparlörleri yerleştirmek sorun oluyor.



Hoparlörlerin ses gücü ve frekans aralıkları oldukça iyi. 15Watt'lık yan hoparlörler ve 15Watt'lık Center 7.6cm çapında, 45Watt'lık subwoofer ise 16.5cm çapında. Hoparlör bu değerler ile tek rakibi olan Creative DTT2500'ü geride bırakıyor. Ancak ses kalitesi için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Sesler ne yazık ki DTT2500'de olduğu kadar temiz ve kadifemsi değil.

PowerMax 2000'in en önemli sorunu ise ses girişleriyle ilgili. Subwoofer üzerinde Dolby Digital için SPDIF ve Optik giriş ve standart stereo giriş bulunuyor. Tek stereo girişe sahip olması onun günümüzün hemen hemen her ses kartında bulunan çift stereo çıkışından yararlanamaması ve oyunlara pozisyonel sesi desteklememesi anlamına geliyor. Bu durum DVD'lerde hiç bir sorun yaratmıyor elbette ancak biz oyunseverler için büyük bir handikap.

LEVEL'ın Yorumu

Rakibi DTT2500'e karşı yaklaşık 25$'lık fiyat, daha yüksek ses gücü ve frekans aralığı avantajlarına sahip olan PowerMax 2000 bu özellikleriyle daha çok DVD film izlemek isteyenler için cazip gibi gözüküyor. Ancak daha kolay yerleştirilebilen hoparlörler, daha iyi ses kalitesi ve çift stereo girişi ile DTT 2500'ün oyunseverler için daha mantıklı bir seçim olacağını söyleyebilirim.

Ürün Özellikleri — Teknik Özellikler

- 16.5cm'lik Subwoofer 45Watt
- 7.6cm'lik Center 15Watt
- 7.6cm'lik yan hoparlörler 15watt
- Magnetik koruma
- Dolby Digital ve Dolby Pro Logic
- Optik, SPDIF ve stereo girişler
- Uzaktan kumanda

Level Karnesi

Teknoloji	7
Performans	8
Üretim Kalitesi	6
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	8
GENEL	7/10

NEC FE700

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 239 32 00 Fiyatı: 340$

NEC Türkiye piyasasına yeni girmiş olmasına rağmen oldukça atak gözüküyor. Tümü FlatScreen olan CRT ailesinin tümü iddialı. Önceki ay incelediğimiz ve Donanım Pazarı'nın Super Sistem'i için seçtiğimiz FP950'nin ardından şidi de FE700 ile orta seviye monitörlerde iddialı olmayı hedefliyor.

FE700 17" bir monitröden isteyebileceğiniz yeteneklerin çoğuna sahip. 0.25mm nokta aralığı, başarılı bir anti-glare tabakası ve 16" görülebilir alan gibi. FE700'ün bir üst model olan FE750'den tek eksiği daha düşük olan tazeleme oranları. 1024x768 çözünürlükte saniyede 87Hz tazeleme oranı veren FE700, 1280x1024'de 77Hz tazeleme oranını yakalayabiliyor. Bir üst model olan FE750 1280x1024'de 85Hz tazeleme oranını yakalıyor. Bu aradaki 8Hz oldukça önemli. Çünkü monitörlerde sağlıklı tazelem oranı 85Hz ve üstüdür. Bu durumda FE700'yi 1280x1024 çözünürlükte kullanmayı tavsiye etmiyoruz.



Peki bu ne kadar önemli bir sorun. Bence pek değil. Çünkü ben 17" bir monitörde 1280x1024 çözünürlüğü tazeleme oranı ne olursa olsun sağlıklı bulmuyorum. Oldukça küçülen menüler ve düğmeler göz için fazlasıyla yorucu. Bu yüzden 17" monitörlerde 1024x768'i geçmemek gerekiyor. Ancak bu Windows ortamı için geçerli. Çünkü oyunlarda Windows arayüzü gibi bir arayüz olmadığı için çözünürlüğü yükseltmek de pek sakınca yok. Tabii ekran kartınız böyle yüksek bir çözünürlükte günümüz oyunlarını oynatabiliyorsa. Şu an için bunu başarabilen tek ekran kartı GeForce. Başka bir deyişle GeForce sahibi olmayanlar için hiç bir sorun yok. Ancak bir GeForce'unuz varsa oyunlar için bir üst modeli tercih etmelisiniz.

FE700'ün menü ayarları ve diğer özellikleri FP950 ile aynı. Yani oldukça başarılı. AccuColor isimindeki yazılım sayesinde monitörün tüm ayarlarını Windows üzerinden yapabiliyorsunuz. Monitörün kasasının ebatı da 17" bir monitör için oldukça iyi ve oldukça az yer kaplıyor.

LEVEL'ın Yorumu

FE700 üretim kalitesi, teknik özellikleri ve görüntü kalitesi olarak çok iyi. Tek eksiği düşük tazeleme oranları. Ancak fiyatı düşünüldüğünde bu eksik özelliği görmezden gelebiliriz. Hem iyi bir monitör arıyor hem de fiyatı çok yükseltmek istemiyorsanız FE700 oldukça iyi bir seçim. Sonuçta geçen ay incelediğimiz Sony GS-200 ile arasında 95$ fiyat farkı var.

Ürün Özellikleri — Teknik Özellikler

- 0.25mm nokta aralığı
- 1024x768 çözünürlükte 87Hz tazeleme oranı
- 16" görülebilir alan
- AccuColor yazılımı ile Windows üzerinden monitör ayarlarını yapabilme

Level Karnesi

Teknoloji	8
Performans	6
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	8
GENEL	8/10

Diamond SupraMax USB 56e

Bilgi İçin İthalat: Multimedya, Karma Telefon: (212) 216 45 68, (212) 239 32 00 Fiyatı: 91$

LEVEL Performans



Modemler konusunda ki favori firmalarımdan Diamond nihayet USB veriyolunu kullanan bir model geliştirdi. Aslında USB modemler hiç de yeni sayılmazlar. Ancak nedense pek çok firma USB modemleri oldukça geç sürdü piyasaya. Halbu ki USB modemler pek çok özellikleriyle günümüzün COM portundan bağlanan external modemlerinden daha iyi. Öncelikle bir adaptöre ihtiyaçları yok. İhtiyaçları olan bütün gücü USB veriyolu üzerinden alabiliyorlar. Bu da ortalıktan bir adaptör ve bir kablonun azalması anlamına geliyor. İkinci avantaj USB'nin daha yüksek veriyolu ve daha gelişmiş PnP özellikleri sayesinde hem daha kolay kuruluyor hem de daha verimli çalışıyor olması. Bir başka özellikleri Machintosh'lara da bağlanabilmeleri. Ve belki de en önemlisi USB veriyolunu kullandıkları için çakışma yaratmamaları. Genelde modemler en sık çakışan donanımlardır.

SupraMax USB tüm bu özellikleri Diamond'ın modemler konusundaki başarısı ve deneyimiyle birleştiriyor. Ortaya çıkan sonuç ise bugüne kadar gördüğümüz en iyi modemlerden biri. SupraMax USB'de beni rahatsız eden tek şey sesinin pek alışıldık çıkmaması oldu. Ancak V90 ve 56Kflex standartlarını destekleyen modemin bağlantı hızı ve bağlantının kopmaması olarak çok iyi bir performans sergiliyor.

SupraMax USB'nin görünümü ve ebatları da Diamond'ın önceki modellerinden iyi. Bu yeni model tamamen şeffaf. Bunda aynı zamanda Mac uyumlu olmasının etkisi büyük (zaten Mac'ler yüzünden donanım dünyası komple transparan'a döndü). Ancak Laser Printer ve hoparlör gibi kötü örneklerin aksine SupraMax USB'nin şeffaf görüntüsü çok hoş. Modemin üzerinde sadece dört led bulunuyor. Bunlar power, hatta, veri transferi ve veri alma ledleri. Üzerinde sadece dört led bulunması başta bir dez avantaj gibi gözükse de SupraMax USB'yi kullanırken diğer led'lere ihtiyaç duymadığımı hissettim.

LEVEL'ın Yorumu

Diamond SupraMax USB benim için şu an piyasada ki en iyi modem tercihi. Bu yüzden onu Süper Sistem'e almayı uygun buldum. Ancak bu eski 56K modemlerinizi değiştimeniz gerektiği anlamına gelmiyor. Her ne kadar SupraMax USB daha iyi olsa da modemler için maksimum performansı uzun süre önce yakaladığımızdan eski 56K modeminizi upgrade etmek 33.6K'dan 56K'ya olduğu gibi çok net bir performans artışı vermeyecektir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- USB veriyolu
- Telesekreter olarak kullanılabilme
- Fax yollayabilme
- V90 ve 56Kflex standartları

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	9
GENEL	8/10

Leadtek WinSurf USB

Bilgi İçin İthalat: Turcom Telefon: (216) 330 57 83 Fiyatı: 65$



Ekran kartları konusunda iyi bir çizgi tuturan Leadtek şimdi de modem pazarını zorluyor. Leadtek'in asıl üzerinde durduğu modemi WinSurf USB oldukça kompakt bir ürün. Ebatları oldukça küçük. Zaten Leadtek'in ürünler ilgili sloganı bu: "most compact and smartest modem". Dediğim gibi bunu kompakt kısmına gönülden katılıyorum. Ancak smartest kısmı için aynı şeyi söylemek zor. Softmodem dediğimiz işlemci desteği ile çalışan WinSurf USB'nin bu yüzden bir iki eksiği var.

Önce Soft-modem'i açalım. Modemlerin bir kısmı tüm işlemleri kendi donanımı üzerinden yapar. Bazı modemler de işlemlerin bir bölümünün yazılım yoluyla işlemci tarafından yapılması yoluyla çalışırlar.

Bu tip modemlere Soft-Modem veya Software Modem diyoruz. Bu tip modemlerin dez avantajı işlemciye ekstra güç bindirmeleri ve aramaların daha yavaş olması. Yani Hardware bir modem bir numarayı diyelim ki 10 saniyede çeviriyorsa Software modem bu işi 15 saniyede yapıyor. Faydaları ise çok daha hesaplı olmaları. Bunun dışında önemli bir dez avantajları yok.

WinSurf USB'nin küçük tutulabilmesi için üzerindeki fonksiyonlardan bir kısmı sistemin kendisine kaydırılmış. Mesela üzerinde power dışında bir led yok. Ancak Virtual Panel isminde ki yardımcı program üzerinde bu led'ler simule edilmiş. İkinci bir değişiklik de modemin hoparlörü olmaması. Bunun yerine çevirme ve bağlantı seslerini hoparlörden takip ediyorsunuz. Bu bazı açılardan iyi bazı açılardan kötü. Mesela analog hatla Internet'e bağlanmak için uğraşırken bir yandan da müzik dinliyorsanız bu oldukça can sıkıcı. Diğer yandan sesler hoparlörden çıktığı için diğer modemlerin vızıltılarına göre çok daha katlanılabilir.

Bağlantı ve hız konusunda WinSurf USB'nin her hangi bir eksisini görmedik. Oldukça performanslı olarak çalıştı. Ancak arama süresinin uzun olması analog hatlarda hat düşürme sürenizi bir süre uzatabilir.

LEVEL'ın Yorumu

WinSurf USB'nin en büyük avantajı fiyatı. 65$ bir USB modem için oldukça iyi. Aynı sayfada incelediğim Diamond Supra Max'in teknik özellikleri ve performansına sahip olmasa da fiyat olarak ondan daha cazip olduğu kesin. Ayrıca teknik eksikliklerin kalitesizlik anlamına gelmediğini unutmayın. WinSurf USB, kaliteden ödün vermeden bir iki teknik özelliği feda ederek daha alınabilir bir ürün yaratmış.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- USB veriyolu
- Telesekreter olarak kullanılabilme
- Fax yollayabilme
- V90 ve 56Kflex standartları

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	6
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	7
GENEL	7/10

Hauppauge WinTV USB

Bilgi İçin İthalat: Bilgitaş Telefon: (212) 275 10 70 Fiyatı: 134$

Bu ay USB cihazlarda bolluk var. Artık bütün çevere birimlerinin USB'ye geçişine alışdık. Ama bugüne kadar bilgisayarın içinde PCI yuvalarında görmeye alışdığımız bileşenlerin USB veri yolunu kullanarak kasanın dışına çıkması ilginç. Bunlardan sonuncusu TV kartları. Ve TV kartlarını kasanın dışına çıkaran firma ise Hauppauge (Hopak okunuyor. Kender asası gibi).

WinTV USB, kolay kurulan oldukça güzel çalışan bir cihaz. Aslında kullandığı veri yolu dışında standart bir TV kartından bir farkı yok. TV kartlarının sahip olduğu tüm bileşenlere sahip. Sadece opsiyonel olarak düşünülen FM Tuner bizim incelediğimiz modelde yoktu. Şeffaf olması (bu Machintosh'çuların elimden çekeceği var) sebebiyle içini oldukça rahat görebiliyorsunuz.

Peki WinTV USB'nin standart PCI TV kartlarına göre bir üstünlüğü var mı? Elbette... Öncelikle kasanızın içinden bir PCI yuvasını boşaltmış oluyorsunuz. Ayrıca ekran kartının kasanın dışına çıkması onun kasanın içindeki manyetik alanlardan etkilenmeyeceği anlamına geliyor. Peki bunlar gerçekten önemli kazanımlar mı? Bence değil. Çünkü USB cihazlar sayesinde PCI slotlarımız zaten hemen hemen boşaldı. Manyetik alanlardan dolayı kazanacağımız görüntü kalitesi ise sözünü etmeye değecek kadar ciddi değil.



Öyleyse WinTV USB'nin üretim mantığı ne? Sadece kurulum kolaylığı. Eğer PCI bir ekran kartı alırsanız bunun yüklenmesi için ya siz kolları sıvamalısınız ya da bilgisayarınızı sırtlayıp bir bilgisayarcıya götürmelisiniz. Ancak WinTV USB ile böyle bir sorununuz yok. İşten eve gelirken bir tane alıp hemen o akşam kullanmaya başlayabilirsiniz. Vidalarla veya aldıkları sistemi bir haftadan önce teslim etmeyen Teknik Servis elemanlarıyla uğraşmanıza gerek yok. Bu özellikle donanım bilgisi zayıf olan kullanıcılar için büyük bir kolaylık. Çünkü kimi satıcılar 80-90$'a sattıkları ekran kartını takmak için 20-30$ ücret talep ediyor. Ayrıca bilgisayarınızın sorunsuz çalışan parçalarının bilinçsiz teknik servis ellerinde heba olması işten bile değil.

LEVEL'ın Yorumu

Hauppauge piyasadaki TV kartı üreticileri içinde en prestijli olanı. WinTV USB'de bu kaliteyi kolayca görebilirsiniz. Yüksek performanslı ve sorunsuz çalışan bir ürün WinTV USB. Ayrıca beraberinde gelen yazılımlar rakiplerinden çok daha iyi. Ancak onu özel kılan çok kolay kurulabiliyor olması. Eğer yeni bir bilgisayar arıyorsanız PCI veriyolunu kullanan bir model daha mantıklı olacaktır. Ancak upgrade yapıyorsanız ve kendi kartlarınızı takamıyorsanız WinTV USB size en az sorun yaratacak TV Tuner.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- USB veriyolu
- 16 kanal PIP
- Sterio Line-out
- Teletext

LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	8
Performans	8
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	9
Ergonomi	9
GENEL	8/10

Sony CPD-L150

Bilgi İçin İthalat: 4K, Empa, Karma Telefon: (212) 259 38 00, (212) 599 30 50, (212) 239 32 00 Fiyatı: 1650$

TFT monitörler konusuna ufak ufak girmemiz gerekiyor. Çünkü şu an için her ne kadar CRT monitörlere göre oldukça dez avantajlı gözükseler de monitörlerin geleceği onlar. Bundan 10 sene sonra hepimiz TFT monitör kullanıyor olursak hiç şaşmayın.

CPD-L150 Sony'nin oldukça standart bir modeli. 15"lik TFT monitor için orta seviye tanımlamasını yapmak hiç de yanlış olmaz. Bu arada dikkatinizi çekmek istiyorum. TFT monitörlerle klasik CRT monitörler arasında boyut hesapları farklı yapılıyor. 15" bir TFT monitor tam olarak 15" anlamına gelirken 17"lik bir CRT monitörün gerçek ebatı 15.6" ila 16" arasında değişiyor. Yani 15"lik bir TFT monitor'ün ebat olarak karşılığı 16"CRT oluyor.

CPD-L150'nin en büyük avantajı elbette ki az yer kaplaması. Zaten TFT monitörlerin genel mantığı bu. Ayrıca çok daha az elektrik tüketiyorlar.



Ancak pek çok dez avantajda söz konusu. Bunların başında elbette fiyat geliyor. 1650$'lık fiyatıyla CPD-L150 bu sorunu aşmaktan uzak gözüküyor. Diğer bir sorun monitöre karşıdan bakmadığınız zaman görüntünün silikleşerek bozulması. CPD-L150'de bu sorun oldukça aşılmış. Elbette ki halen en güzel görüntü için monitöre tam karşıdan bakmanız gerekiyor ancak yaklaşık 120 derecelik bir açıdan görüntüyü sorunsuzca algılamak mümkün.

CPD-L150'nin sol tarafında bulunan ayarlar oldukça kullanışlı. Yine TFT monitörlerin genel bir özelliği olan AutoImage Set yeteneği ile tek bir tuşla monitörün hizalama ve ebat ayarlarını yapmak mümkün. Ancak CPD-L150nin bir hatası olarak bu ayarları yaptığınızda Phase etkisi ile karşılaşabiliyorsunuz. Phase görüntü üzerinde faz çakışmaları yüzünden oluşan ve bütün ekrana homojen olarak dağılan küçük dalgalanma hareketleri. Bu yüzden AutoImage Set komutunu verdiğinizde ardından Phase ayarını düzeltmeniz gerekebiliyor. CPD-L150'de gördüğümüz bir diğer eksi yan da oyunlarda AutoImage Set'in başarısız olması.

LEVEL'ın Yorumu

XGA Aktif Matriks ekranı ile CPD-L150'nin görüntüsü üst seviye CRT'leri aratmayacak düzeyde. Ayrıca ergonomik kolaylıkları insana pozitif enerji aşılıyor. Ancak monitöre verecek 1650$'ınız varsa piyasada sizi bekleyen şahane 21" CRT monitörler var. Ama geleceğin teknolojisine şimdiden sahip olmak veya stile verilen aşırı önem gibi sebepler sizi bir TFT monitore zorluyorsa CPD-L150 oldukça kaliteli bir ürün.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- XGA TFT Active Matrix LCD Ekran
- 15" net görülebilir alan
- •1024x768 çözünürlükte saniyede 85Hz tazeleme oranı
- •Digital FlexRes ve AutoImage Set teknolojileri

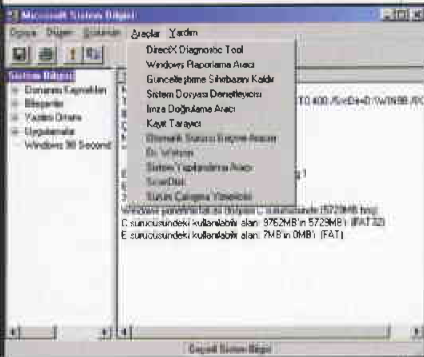
LEVEL KARNESİ	
Teknoloji	7
Performans	7
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	3
Ergonomi	9
GENEL	8/10

System Information'ın Faydaları

Genelde gözardı edilen bu araç ile gelişmiş kullanıcıların hayatı oldukça kolaylaşıyor.

Bu ay Ace's Zone'da Ekran kartı sürücülerinin ince ayarlarına değinmeyi planlıyordum. Ancak ekran kartı testleri beni yeterince bunalttığı için başka bir konu işlemeye karar verdim. Ve aklıma Windows'un tüm bileşenleri içinde gelişmiş bir kullanıcıyı en çok mutlu edeni, Microsoft System Information (Sistem Bilgisi) geldi. Bu harika araç nedense Windows bileşenleri içinde en az bilinenidir.

Öncelikle SI'ın yerinden başlayalım. SI, Start (Başlat) menüsünde Accessories (Donatılar), System Tools (Sistem Araçları) altında bulunuyor. Eminim ki pek çoğunuz bu klasöre Disk Defragmenter veya ScanDisk için girmiş ama bu küçük hazineyi keşfetmemişsinizdir.



Peki SI'ın işi ne?

Adından da anlaşılabileceği gibi sisteminizle ilgili size ayrıntılı bilgi vermek. Açıkçası işletim sisteminize ait size gerekli olabilecek hemen hemen tüm bilgilere buradan kolayca ulaşabilirsiniz. Mesela IRQ ve DMA ayarları, yüklü olan audio ve video codec'leri, port, sürücü, bağlantı noktası ve çevre birimlerinize ait tüm detaylar, o an çalışmakta olan tüm programların ayrıntıları ve bugüne kadar yapmış olduğunuz Windows Update'lerinin (Windows Güncellemeleri) listesi gibi. Mesela yüklü olan Codec ve Windows Update'leri gibi önemli bilgilerin bir çoğuna başka bir yerden erişme şansınız yok. Ayrıca donanımlarınıza ait bilgilere buradan ulaşmak, Device Manager'dan (Aygıt Yöneticisi) çok daha kolay, ve üstelik hem daha detaylı, hem de derli toplu. Burada ki asıl önemli bilgilerden biri de o an çalışmakta olan program ve servislerin listesi. Burada bulacağınız liste Ctrl-Alt-Del ile ulaştığınız menüde gözükmeyen şeyleri gösterdiği gibi her programın kaynak exe'sini ve hangi program grubuna dahil olduğunu da gösteriyor. Ancak unutmayın ki tüm bu anlattıklarım bilgi almak içindir, yani bu değerlerin hiç biri üzerinde buradan ayarlama yapamazsınız.

SI'ı cazip kılan asıl özelliği ise Tools menüsü altında gizlidir. Bu menü altında Run (Çalıştır) komutu haricinde başka bir yerden erişilemeyen 7 araç bulunuyor. Böylece ana menü de gördüğünüz değerleri değiştirebileceğiniz araçlarda el altında oluyor. Bu araçlar sırasıyla;

Dr. Watson

Bu araç sisteminizde o an herhangi bir sorun olup olmadığını denetliyor. Daha sonra çıkabilecek sorunlarla ilgili önceden tavsiyelerde bulunabilen bu aracın bu yeteneği ne yazık ki çok zayıf. Ayrıca Dr. Watson yardımı ile sisteminizin o anki durumunu (çalışan sürücüler vs.) bir log dosyası olarak kaydederek daha öncekilerle karşılaştırabilirsiniz.

System File Checker ve Registry Checker

Türkçe adlarıyla Sistem Dosyası Denetleyicisi ve Kayıt tarayıcı. Bu araçlar sistem dosyalarınızı kontrol edip yedekliyor. Ayrıca bu araçlarla yedekleri restore etmeniz de mümkün.

DirectX Diagonistics Tool

DirectX dosyaları hakkında bilgi almanızı sağlayan, bir iki küçük ayar sunan bu aracın en büyük yararı kuşkusuz Direct X'den kaynaklanan sorunları tespit edebilmenizi sağlamasıdır.

Automatic Skip Driver

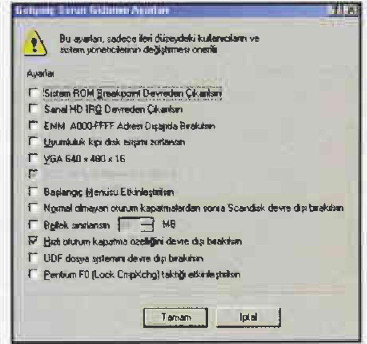
Otomatik Sürücü geçme aracı, bu araç Windows çakılmalarından bir kısmını tespit edip size konuyla ilgili az çok ayrıntılı bilgi verebiliyor. O yüzden sebebini bilmediğiniz çakılmaların ardından buraya bakmakta fayda var. Ayrıca bu cihaz yardımıyla Windows'un kitlenmelere sebep olan bu eylemleri bir daha ki sefere otomatik olarak atlamasını sağlayabiliyorsunuz, ancak bu işlevin bugüne kadar işe yaradığına şahit olmadım.

Version Conflict Menager

Sürüm Çakışma Yöneticisi, bu cihaz da Windows'un farklı sürüm ve dil çeşitlerinden dolayı oluşan sorunları tespit etmeye yarıyor. Ben İngilizce sistem kullandığımdan şu ana dek böyle bir problemle karşılaşmadım. Ama Türkçe işletim sistemi kullanan arkadaşların başına arasıra gelen bir problemdir. Yüklenen yeni bir sürücü veya yazılım, sistem dosyalarından birini diğer bir dildeki sistem dosyasıyla değiştirir ve bu uyumsuzluk sorun çıkarır. İşte bu araç bu dosyaları tespit etmenizi ve işletim sistemi ile aynı dil ve versiyondaki orjinal dosyaları geri yüklemenizi sağlıyor.

System Configuration Utility

Sistem Yapılandırma Aracı, en iyisini sona sakladım. Run'dan "Msconfig" komutu girilerek de ulaşılabilen bu araç sizin Windows üzerindeki hükümdarlığınızı sağlıyor. Öncelikle bu aracın birincil görevi Windows'un nasıl açılacağını belirlemek. İlk sekmedeki Start-Up Selection (Başlangıç Seçimi) ile Windows'un nasıl açılacağına karar verebilirsiniz. Benim size tavsiyem Selective Start-up'ı (Seçmeli Başlangıç) seçmeniz. Böylece Windows'un açılışında nelerin yüklenip nelerin yüklenmeyeceğine karar vererek açılışı hızlandırabilirsiniz. Selective Start-up'ı seçtikten sonra kesinlikle aşağıdaki seçeneklerden birini Unselect yapmayın. Çünklü bu Windows'un açılışında o sistem dosyasını okumamasına ve hata yapmasına yol açar. Bunun yerine Selective Start-up'ı seçtikten sonra tek tek dört sistem dosyasına ait sekmeleri dolaşarak gereksiz ve açılışı yavaşlatacak komutları bulmak ve yanlarındaki tık işaretini kaldırmak. Son olarak da en son sekmeden otomatik olarak Windows ile birlikte çalışan programları denetleyip gereksizlerinin yanındaki tıkları kaldırabilirsiniz.



İçinizden bir çoğunuz, ben bunları zaten Sysedit ve Regedit ile yapabiliyorum, demiş olmalısınız. Ancak bunları msconfig'den yapmanın çok büyük bir avantajı var, o da kaldırdığınız ayarları geri dönüp tekrar aktif hale getirebilmeniz. Mesela Win.ini'den komple bir komut paragrafını atmak istiyorsunuz. Bu paragrafı ya bir txt dosyasına kopyalamalısınız ya da Win.ini'nin komple bir back-up'ını almalısınız. Ama msconfig sayesinde bu komutları silmeden tek bir tıklama ile kaldırabilir ve istemediğiniz bir etki oluşturmuşsa yine bir tıkla geri koyabilirsiniz. Çünkü msconfig komutları silmek yerine Windows'un onları okumaması prensibi ile çalışıyor. Ayrıca msconfig'in General sekmesindeki Advanced ile açılan menü pek çok faydalı ayar taşıyor. Mesela her açılışta Start-up menüyü göstermeme, her çökmenin ardından Scandisk yapılmasını engelleme, Fast Shutdown'ı Enable etme gibi. Ancak unutmayın ki bunlar tehlikeli ayarlar ve ne olduğunu bilmediklerinizi kurcalamamanız gerekiyor. Ayrıca çok ama çok dikkatli oluyorsunuz. Neyse gelecek ay gelişmiş ekran ayarları ile görüşmek üzere.

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 466 Empa/Datagate Fiyatı: 85$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 275$	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 310$
Anakart	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78$	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78$	Asus K7-V Boğaziçi, Çizgi Elektronik Fiyatı: 142$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55$	128MB SDRAM Fiyatı: 135$	256MB SDRAM Fiyatı: 270$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball lct Empa/Karma Fiyatı: 126$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 215$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 275$
Ekran Kartı	PixelView TNT2 Ultra Multimedya Fiyatı: 116$	Creative 3D Blaster GeForce Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 225$	Winfast GeForce DDR PLUS Turcom Fiyatı: 310$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:83$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı:79$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:90$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı:152$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı:295$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	841$	1833$	3081$
Yan Ürünler			
TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı:51$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:87$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı:141$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı:205$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı:420$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı:87$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı:252$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı:289$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:263$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı:263$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioğlu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Turcom	(216) 330 57 83

Teknik Servis

Selamlar,

Dergide en çok okuduğum yer birçok arkadaşım gibi donanım bölümü. Fakat canımızı sıkan bazı yerler var bu bölümde. Mesela donanım pazarında kendimize göre bir bilgisayar aradık. Ama her ne kadar iyi bile olsa bilgisayar alacak birinin tercihi AMD değil %80 Pentium III olur. Diyeceğim şu ki; hadi Süper'i anladık ama bari İdeal sisteme şöyle güzel ve yaygın bir sistem yazın. Şimdi bana "almak zorunda değilsin" diyeceksin ama bize faydalı olmak istiyorsan bunun böyle olması gerekiyor. Size birkaç küçük sorum olacak:

1) Çoğu insan bilgisayarına Sound Blaster Live! taktırıyor ve bu kartların en iyisi olduğunu biliyoruz. Fakat bu kartların yanında aldığımız hoparlörleri bilinçsizlik sonucu iyi seçemiyoruz. Jazz GameBeast adlı hoparlörler Live! Player kartının özelliklerini verebilir mi?

2)Bu yaz yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Ekran kartını GeForce mu alsam yoksa TNT 2 Ultra alıp yeni GeForce versiyonları için biraz daha beklesem mi?

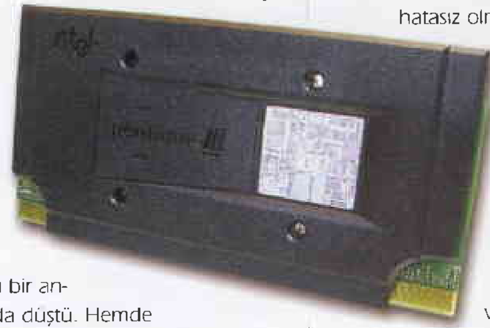
3)DVD olarak Pioneer 10X mi daha iyi yoksa Creative 8X mı?

4)Ana kart olarak Abit mi yoksa Asus mu alsam? Tavsiye ettiğiniz markanın hangi modeli en iyisidir?

LEVEL Bu ay cevapladığım mektuplar içinde beni en çok mutlu eden bu oldu. Donanım bölümünü dikkatle takip eden ve eleştiriler getiren birilerini görmek çok güzel. Ama bu mektubu sevmemin asıl sebebi bu değil. Zaten açıklamayı düşündüğüm ve oldukça dolu olduğum bir konuya parmak basması.

Evet geçen ay ideal sistemimizden Pentium III'ü çıkarıp yerine Athlon koymayı uygun buldum. Bu bir hataydı. Ama bu hataya düşmemin sebebi giriş yazısında da değindiğim piyasamızın içler acısı hali. İdeal sistemde Pentium III kullanmak istemedim, çünkü o yazıyı yazdığım sırada Pentium III 500'ler fahiş denilebilecek bir fiyattan satılıyordu. Geçen ay haberler kısmında değindiğim gibi işlemci dar boğazı yüzünden Pentium III 500MHz'ler 280$ seviyesinden 400$ üzerine çıkmıştı. Halbuki Athlon 500'ün fiyatı 200$'dı. Yani Pentium III'ler iki kat daha pahalıydı. Böyle bir durumda Pentium III'ü önermem mantıksız olurdu. Kendime bir bilgisayar alacak olsam ben de daha yavaş bir işlemciye iki kat para vermem.

Ama sonra ne oldu? Dergi piyasaya çıkmadan bir iki gün önce işlemci dar boğazı kalktığı gibi Pentium III'lerin fiyatı bir anda düştü. Hemde 500MHz'lik model 200$ seviyesine yani Athlon 500MHz ile aynı fiyata geriledi. Ardından 500 ve 550MHz'lik modeller piyasadan kalktı ve en düşük hızda ki Pentium III, 600MHz'lik model oldu ve fiyatı sadece 275$'dı. Üstelik bunlar sadece iki gün içinde yaşandı. Sonuç itibarıyla bizim Donanım Pazarı daha piyasaya çıkamadan geçerliliğini yitirdi. Açıkçası geçen ay içinde bir bilgisayar alacak olsam tercihim Pentium III 600MHz olurdu.



Aslına bakarsanız bunlar bizim piyasada sık sık yaşanan şeyler. Böyle bir durumda kalmamak için Donanım Pazarını hep son güne kadar saklıyorum ve bütün dergide hazırlanan son sayfa o oluyor. Böylece burada ki öneriler tazeliğini koruyor. Yani siz dergiyi aldığınızda Donanım Pazarı hazırlanalı sadece bir hafta olmuş oluyor. Ve maalesef bundan daha iyisini yapmak mümkün değil. Açık konuşmak gerekirse ben bu noktada kendimde hata görmüyorum. Peki hata kim de? Elbette Intel'de. Dünyada ki hemen hemen bütün PC'lere işlemcisini sokmayı başaran bu büyük dev bugün AMD ile girdiği yarış sonucu hata üstüne hata yapıyor. Eğer Intel gibi büyük bir firma işlemci darboğazı, fiyat dalgalanmaları gibi kullanıcıyı bire bir etkileyen ciddi sorunların önüne geçemiyorsa durup kendi isminin taşıdığı anlam, piyasa ve kullanıcılar üzerindeki prestiji, taşıdığı ciddi sorumluluklar üzerine bir daha düşünmeli. PC piyasasının bugünlere gelmesinde en büyük paya sahip olan isim kesinlikle Intel'dir. Bunu kimse yadsıyamaz. Ama bu ona hata yapma hakkı tanımaz, tam tersine hatasız olmaya mecbur eder. İçimizi döküp geçmiş ayın sorunlarına açıklama getirdikten sonra diğer sorularına geçelim.

1- Evet SB Live! en çok tutulan ses kartı. Ve başarıyla tespit ettiğin gibi piyasada ki hoparlörlerin %90'ı bu ses kartına yakışacak seviyede değil. Sen hangilerini tavsiye edersin derseniz daha önceki hoparlör incelemelerine ve Donanım Pazarına göz atabilirsiniz. Neyse ki Pazarımız işlemci dışındaki diğer konularda bu denli risk taşımıyor. Jazz GameBeast'e gelince, Jazz orta seviye hoparlörler konusunda en başarılı marka olsa da bu hoparlöre hangi zihniyetin GameBeast adını verdiğini merak ediyorum. Her şeyden önce dört hoparlörden oluşmayan bir sistemin oyuncuların ihtiyacını tam olarak karşılaması söz konusu değil. Ayrıca yan hoparlöre gömülmüş bir subwoofer oldukça kötü bir fikir.

2- Eğer bu yaz için konuşuyorsak korkarım piyasada bir TNT2 bulman mümkün olmayacak. Ekran kartlarının gelişim hızı artık baş döndürüyor ve nVidia biri bu bahar diğeri yaz sonunda olmak üzere yeni iki işlemciyi piyasaya sürmeyi planlıyor. Özetlemek gerekirse ekran kartları için bırak 3-4 ayı bir ay önceden plan yapmak bile çok zor.

3- Pioneer 10X salt sürücü olarak düşünüldüğünde çok daha iyi. Ancak Creative 8X'in yanında gelen Mpeg kartı şu an piyasada bulunabileceklerin en iyisi. Eğer bir soft DVD çözümü arıyorsan Pioneer 10X'i tercih etmelisin. Ancak DVD'leri Mpeg kartı ile çözerek daha iyi görüntü kalitesi elde etmeyi hedefliyorsan tercih Creative 8X olmalı. Onu Süper Sistem'e dahil etmemin sebebi de bu.

4- ABIT ve ASUS anakart piyasasını elinde tutan üç firmadan ikisi. Üçüncü firma ise Gigabyte. Bu üç firmadan birini seçmek benim için mümkün değil. Çünkü üçü de işini hakkı ile yapıyor. Ancak modeller söz konusu olunca bir ayrıma gidilebilir. Mesela ABIT BE6-II'nin ASUS P3B-F'den iyi olduğunu söyleyebilirim.

Herkese selam,

Önce Level'in geldiği nokta müthiş. Şu an elime ilk Level'ımı (Kasım 97- Dedektif Fırtına) alıp karşılaştırma yaptığımda kat ettiğiniz yolu tanımlamaya bir kelime bulamıyorum (biraz fazla abarttım galiba). Yeni eklenen donanım köşesi müthiş (bu arada aramıza hoş geldin Tuğbek abicim). Donanım haberleri bölümünün sayfa sayısını arttırmalısınız bence. Sonra bir de oyun severleri fazla ilgilendirmeyen donanımları tanıtmazsanız yer kazanabilirsiniz. Kültür sayfaları bence de kalmalı (gerçi artık bunun tartışmasını yapmamalıyız ama) ancak biraz daha cekici, renkli ve çekici hale getirirseniz iyi olur. Önemli Not: "Okur mektupları"nı Cem abinin elinden mutlaka alın.

Bunca güzel sözden sonra pek duymak istemiyeceğiniz şeyler yazacağım. Bu son değişiklikler güzel ama bir şeyler eksik ne olduğunu bende bilmiyorum. Ama o ilk aldığım Level'da var olup da şu son sayıda olmayan önemli bir şeyler var. Bilmiyorum içimden bir his böyle diyor? Ve



en sonunda sorular.

1-Tuğbek Abicim Via'nın K7'ler için çıkaracağı yeni chipset'lerde DDR-RAM kullanılan bir modelin olacağından emin misin?

2-Piyasaya yeni girecek olan işlemciler (Via ve adını hatırlayamadığım bir firma daha Celeron'a rakip işlemciler sürecekler sanırım piyasaya) hakkında biraz bilgi verirmisin? Bu işlemcilerden ne beklemeliyiz ne beklememeliyiz ?

3-Son olarak bir upgrade düşünüyorum (gerçi anlamışındır ama). Sistemim 200mmx, TX anakart, Voodoo2, SB 16, 24X CD-ROM. Ne tavsiye edersin (büyük ihtimalle git yeni bir bilgisayar al dicen ama bende zaten soru kalabalığı olsun diye sormuştum). Bu aletle yeni çıkan oyunlar çekilmez bir hal alıyor...

Ha bu arada aklıma gelmişken son bir soru daha nick'imi nasıl buldunuz

Ulaş ÇELEBİ (Powerful)
Bursa/Mudanya

LEVEL Normalde mektupların giriş bölümlerini atarak teknik sorulara daha fazla yer ayırmaya çalışıyorum. Ama seninkini atmak haksızlık olurdu (Tabii Cem benimle aynı fikirde olmasa gerek). Cevaplarına gelince;

1- Açıkçası emin değilim. Bu kulağa hoş geliyor. Ama bunlar teknolojiden önce global piyasa ve ekonomi gibi bir noktadan sonra bizi aşan hesaplara dayanıyor. Bu yönde söylentiler var ve bilgisayar piyasasında söylentilerin %80'i doğru çıkar. Ancak henüz kesinleşmiş bir bilgi yok.

2- VIA'nın piyasaya sürdüğü Jashua'sı ve Transmeta'nın Crusoe'sunun neler getireceği şimdilik belirsiz. Crusoe düşük performansı (öyle diyorlar ben hiç test etmedim) ve Transmeta'nın pek güçlü olmaması sebebiyle başarısız olacak gibi görünüyor. Ancak Jashua'nın şansı daha yüksek. VIA en büyük iki anakart çipseti üreticisinden biri ayrıca S3'ün ciddi bir bölümüne sahip. Yani onu yaygınlaştıracak maddi gücü var VIA'nın. Ayrıca S3 ekran kartı; VIA anakart ve işlemci konusunda düşük seviye pazarı ele geçirecek güçte gözüküyor. Ancak daha fazlasını söylemek için çok erken.

3- Parça parça da olsa yeni bir bilgisayara ihtiyacın olduğu açık. Zaten bunu sen de biliyorsun. Zaten bu soruyu cevap kalabalığı olsun diye yanıtladım.

Nick'ine gelince. Bence sıfatlar yanında bir isim olmadan çok yalnız duruyorlar. Nick'in güzel ama eksik. Yani Powerful ama Powerful ne?

Merhaba Sinan Abi,

Ben İstanbul'dan Serhat.Benim sana önemli ve acil cevaplanması gereken bi sorum olucaktı.Ben elimde olan bilgisayarımı burada söyleyemeyeceğim,elimde olmayan çeşitli nedenlerle istemeyerek de olsa satmak istiyorum.Bilgisayarımın konfigurasyonu ise PIII 500,128mb RAM,6,4 Harddisk,Voodoo3 3000 16mb tv-out,sound blaster live(sanırım value),US Robotics 56K Modem,17"Hyundai deluxscan s770,ATX kasa,6x pioneer DVD ROM,jazz speaker 1 woofer+2 kolon,mitsumi 1.44 floppy,IBM mouse ve klavye,mikrofon,Windows 98 Bilgisayarın özellikleri bu.Ben bu bilgisayarı aralık ayının başında almıştım.Şimdi bunu kaç dolara satabilirim.Eğer bu önemli soruya yoğun tempo içinde zaman ayırıp cevap verebilirsen çok sevineceğim.Cevap için şimdiden teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Serhat Avcılar

LEVEL Bilgisayarını satmana üzüldüm. Umarım yakında daha iyisini alırsın. Ama yine de elindekini ucuza satmak zorunda kalabilirsin. Bence satmak için öncelikle çevrendeki insanları araştır. Çünkü bilgisayar mağzaları onu ucuza kapatmak isteyecekdir. Ama zaten bilgisayar almayı planlayan biri için oldukça avantajlı olan bir fiyat seni de tatmin eder. Fiyata gelince, parçaların tümünün şu an ki fiyatlarını bulup topla. %5-%10 bir indirim yap. Sonuçta kullanılmış ürünler. Ama senden alacak kişi %17-%25 KDV'den de kurtulduğu için neredeyse 3/2 fiyatına almış olacak ve memnun olacak. Bilgisayarın oldukça iyi ve böyle bir parçaya müşteri bulmak pek zor olmasa gerek. Bu arada Serhat'ın e-mail'i serhatavcilar@hotmail.com. İçinizde ilgilenen olursa her halde ona yazabilir.

Herkese Selam,

Benim bilgisayarım ayvayı yedi. Çünkü bilgisayarın ekranı tam 16 renk. Evet yanlış okumadınız. Bana yardım edin. Bilgisayar hiçbir renk ve ekran alanını kabul etmiyor. Bu konuda ne yapabilirim? Başarılar

Abdullah Köprüköylü

LEVEL Merhaba Abdullah, Paniğe gerek yok. Sorunun oldukça basit. Ekran kartının sürücüleri ya yüklü değil, ya yanlış yüklenmiş ya da daha sonradan bozulmuş. Diğer ama daha küçük bir ihtimal de Windows'un bir sorunu yüzünden sürücülerin düzgün çalışmaması. Yapman gereken mevcut sürücüleri kaldırıp ekran kartını baştan tanıtman. Eğer tüm sürücü yükleme çabaların başarısız olursa Windows'u baştan kurmayı dene.

Selam ben Eren.

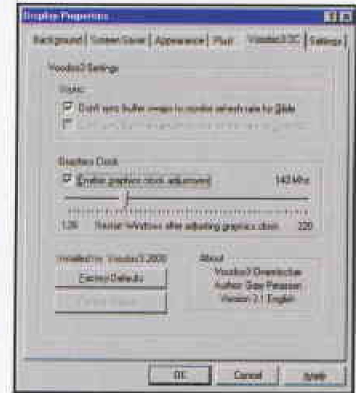
Mart ayının Level dergisindeki Voodoo3 3000'lerin overclock edilme yazısını okudum ve fan işlemini yaptım. Fakat overclock programını yükleyemedim bunun için bana bu programı yükleyebileceğim başka bir site adresi veya programı e-mail'ime gönderebilir misiniz. Gönderirseniz çok ama çok sevinirim.

LEVEL Merhaba Eren, Ne desen haklısın. Seninde fark etmiş olduğun gibi Voodoo3'leri overclock etmeye yarayan bu araç söz konusu siteden kaldırılmış. Sebebini bilmiyorum. Aslında bu tip dosyaları kendi sitemize koymayı istiyorum. Ama bildiğiniz gibi sitemiz aylardır kapalı. Ama yetkililerden (ki bu yetkili bizzat Sinan oluyor) aldığım bilgiye göre sitemiz siz bu satırları okuduğunuz sırada açılmış olacak. Ben de dolayısıyla bu aracı sitenin içindeki Donanım kısmının altına yerleştireceğim. Ayrıca bundan sonra bu tip ek şeylerin hepsini burada bulabileceksiniz. Ancak sitenin açılmasında bir aksama olursa biraz beklemen gerekecek. Yine de site açıldığı gün dosyanın orada olacağına söz verebilirim.

Selam,

Bende Creative Ge-force ekran kartı var. Acaba nVidia nın driver'larınımı kullansam yoksa Creative'inkini mi? Lütfen dergide veya e-mail yolu ile cevaplarsanız sevinirim.

LEVEL Güzel soru. Bu diğer teknik editörlerle sık sık tartıştığımız bir konu. Ne yazık ki pek çok ekran kartı üreticisi sürücüler üzerine kafa patlatmaya yanaşmıyor. Tek yaptıkları nVidia'nın sürücülerini alıp üzerine logolarını basmak. Bu durumda üreticinin logolu sürücüsü yerine nVidia'nın daha yeni olan sürücülerini kullanmak mantıklı. Ancak işini daha ciddi yapan üreticilerin sürücüleri kendi kartları için optimizasyonlar ve ek özellikler taşıyabiliyor. Bu durumda üreticinin sürücüsünü kullanmak doğru olur. Sonuçta bu üreticiler nVidia her yeni sürücü çıkardığında bunun üzerinde oynamalar yapıp kendi sürücülerini çıkarıyor ve bir iki ay gecikmeli de olsa web sitelerinde yayınlıyorlar. Bence Creative bu ikinci tip üreticilerinden. Yani orjinal sürücüleri kullanman bence daha mantıklı. Ancak her geçen gün kartlar ve sürücüler bir birine daha çok benziyor ve üreticinin kendi sürücüleri anlamını daha fazla yitiriyor. Bu yüzden ekran kartınla ilgili sorunlar yaşarsan; mesela bazı yeni oyunlarda hatalar oluşursa, referans sürücülerini deneyerek bu yeni sürücülerin sorunu giderip gidermediğini kontrol etmeni tavsiye ederim.



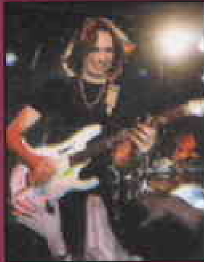
İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Safiye Sultan
   *Ann Chamberlin*İnkılâp Yayınevi
2. Resimli Dünya
   *Nedim Gürsel*Can Yayınları
3. Çalınan Mektup
   *Edgar Allan Poe*Dost Yayınları
4. Patasana
   *Ahmet Ümit*Om Yayınevi
5. Tristram Shandy
   *Laurence Sterne*Yapı Kredi Yayınları
6. Füreya
   *Ayşe Kulin*Remzi Kitabevi
7. Veronika Ölmek İstiyor
   *Paulo Coelho*Can Yayınları
8. Marquis de Sade'ın Uşağı
   *Nikolaj Frobenius*Güncel Yayıncılık
9. Proust Yaşamınızı Nasıl Değiştirebilir?
   Alain de Botton Sel Yayıncılık
10. Yaşlı Adam ve Bürokratlar
   *Mircea Eliade*İthaki Yayıncılık

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. Supernatural * SANTANA
2. Dr. Dre - 2001 * DR. DRE
3. Christina Aguilera * CHRISTINA AGUILERA
4. Devil Without a Cause * KID ROCK
5. Europop * EIFFEL 65
6. On How Life Is * MACY GRAY
7. All The Way... A Decade Of Song * CELINE DION
8. Fly * DIXIE CHICKS
9. Grammy Nominees 2000 * Çeşitli Sanatçılar
10. And Then There Was X * DMX

Dünyaca ünlü Amerikalı gitar virtüözü Steve Vai'in Avrupa turnesi İstanbul'da sona eriyor. Aslında Yunanistan'da bitecek olan turneye son anda eklenen İstanbul'daki konser 21 Nisan Cuma akşamı Bostancı Gösteri Merkezi'nde gerçekleşecek. Biletlerin 10 Milyon olduğu ve yaş sınırı bulunmayan konserde Steve Vai'den önce bir de Türk grup sahneye çıkacak.



Yaptığı müziğe güvenenlerin seyirci, firmalar ve eleştirmenler ile yüz yüze geldikleri Roxy Müzik günlerinin 5.'si için geri sayım başladı. Katılmak için son başvuru tarihi 14 Nisan olan organizasyonun finalleri ise 9-18 Mayıs tarihleri arasında gerçekleşecek. Slogan ise aynı: Kaliteli Müzik, Kolları Sıvayın! (Bilgi için: www.roxy.com.tr)

Kültür Sayfalarımızdan dergimizle ilgili öğrenmek isteyebileceğiniz bir haber de: Sinan'ın askere gidiyor ve Cem'in Yazı İşleri Müdürlüğü görevini üstleniyor olmasıdır. Sinan'a hayırlı teskereler, Cem'e de sabır ve sağlık diliyoruz. Umarız bu ikiliyi kısa süre sonra tekrar birlikte çalışırken görebiliriz.

Eyvah! Yine Kızlar Kazandı *Cem Şancı*

Ay yine gözlerim doldu sayın okuyucularım. Aramızdan birinin böylesine ünlü olması beni nasıl duygulandırıyor, nasıl gururlandırıyor anlatamam size. Tabii ki yüce insan Cem'den bahsettiğimi anladınız, öyle değil mi? Bu kişi bir seneden beri dergimizde yazı yazması yetmiyormuş gibi, bulduğu her boş vakitte kitap yazarak hepimizden daha çalışkan olduğunu ispatlamaya çalışıyor sanırım. Şimdiye kadar yayınlanan iki kitabı ve yolda olan üçüncü kitabıyla edebi literatüre geçen Cem, şöhret basamaklarını istemediği bir hızla tırmanıyor.

Eyvah! Yine Kızlar Kazandı, Cem'in ilk kitabı. Daha önce ikinci kitabı olan Kızlar Etrafta, Başımız Belada'yı bu sayfalarda incelemiştik. O zaman neden ilk kitabını incelemek zorunda hissediyoruz kendimizi? Bu sayfalarda hep en son kitaplar, filmler ve albümler incelenmiyor muydu? Sorun şu ki, bu arkadaşımızın kitapları yok satıyor. Eyvah! Yine Kızlar Kazandı da Türkiye'deki birçok romanın erişemediği bir başarı elde ederek, ikinci basımını yapıyor. Kitabın konusuna gelince... Konuyu biliyorsunuz zaten, Cem'den dolayı. Yine kızlarla, ama sadece hakeden kızlarla ölümüne uğraşan zeki bir genç var: Cem Nişancı. Lise günlerinden başlayarak, amatör gazetecilik yaptığı üniversite hayatına değin geçen olaylarda, kendini bir şey sanan kızların yanı sıra, geri kafalılarla, kafası çalışmayanlarla ve hakeden herkesle uğraşıp müthiş kumpaslar kurmayı ve bu şekilde bu insanlara hakettikleri dersi vermeyi kendine görev edinmiş, kendi halinde bir öğrenci. Ama olayların akışı o kadar komik, o kadar kötü rastlantılar en olmadık zamanda gerçekleşiyor ki, romanı okurken bazı anlarda "Pes yani bu kadar da olamaz!" diyesi geliyor insanın. Ama aynı çarkın dişlileri arasından geçmiş insanlar bilirler, bu kadar da olabiliyor. Bu arada, gerçek aşkı bulduğuna inanan Cem, araya giren yüzlerce engel, yanlış anlama ve felaket tesadüfler sonucunda bir türlü aşkına tam anlamıyla kavuşamıyor.

Romanın gidişatı çok güzel, eğlenceli ve bitirmeden rahat etmiyorsunuz. Bu adam böyle yazmaya giderse, yakında başbakan olmasına yetecek kadar seveni olacak. Zaten yakında piyasaya çıkacak olan üçüncü kitabı Bu Aşksız Gezegene Geri Dönmeyeceğim'de kendi çapında ses getirecek bir eser. Bu üçüncü roman, ilk ikisinden biraz daha ağır, biraz daha az eğlenceli. Ama zamanımızdaki kadın-erkek ilişkilerindeki iç oyunları ve iki yüzlülükleri gözler önüne sermesi açısından, takdire değer bir roman olacak. Onu da bekleyin. Her üç roman da Altın Kitabevi'nden çıkıyor.

Cthulhu'nun Çağrısı *H.P. Lovecraft*

Stephen King'den çok çok önceleri bu dünyanın üzerinde yaşayan bazı ustalar vardı. Mesela Lovecraft. Sorunlu ve içine kapanık bir çocukluk devresi geçiren Lovecraft, sonsuza doğru genişleyen hayal gücünü, insanların en derin korkularına dokunup yeniden şekillendiren hikayeler yazmaya adamıştı. Bir arkadaşım, Lovecraft'ın hikayelerindeki tasvirlerin çok yüzeysel olduğunu, "en korkunç hayallerin bile ötesinde", "tasvir edilemeyecek kadar korkunç" gibi muamma tanımlamaların romanların anlatımını bayağılaştırdığını iddia etmişti. Kitabı okuduktan sonra, bunun tam tersi olduğuna karar verdim. Gene Stephen King'den örnek vereyim, King bir olayı öyle bir tasvir eder ki, hayal gücünüzü tam anlamıyla "yönlendirir", sahne beyninizin gözü önünde oluşur. Olayı, King'in yaşamanızı istediği şekilde yaşarsınız. Lovecraft ise, bu tekniği kullanmıyor. İnsanın içindeki en büyük korkuyu kullanıyor, bilinmeyenin korkusunu. Tamamlanmamış tasvirler, sanki bir an için görülüp kaybolmuş gibi gelen gölgeler canlanıyor insanın zihninde. King'in yaptığının aksine insanın ruhunu ellerine alıp sıkmıyor, sadece soğuk bir dokunuş söz konusu, ama iliklerinize kadar ürperiyorsunuz.

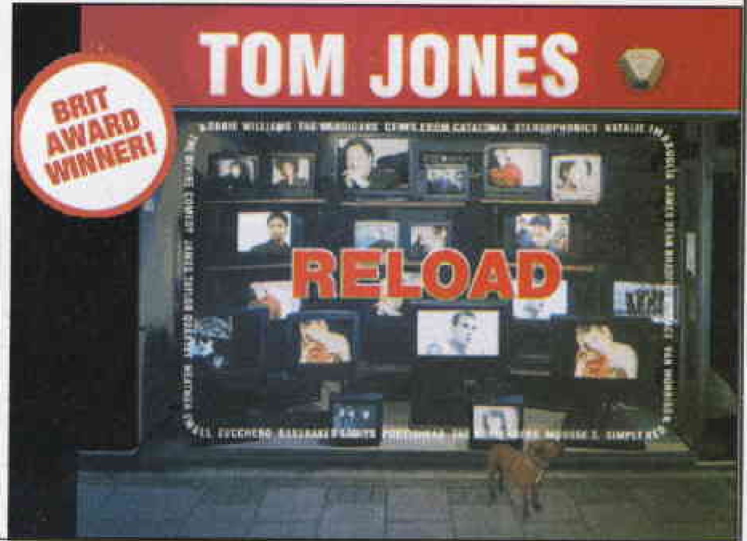
Cthulhu'nun çağrısında üçü büyük toplam sekiz hikaye var. Bu hikayelerden Cthulhu'nun Çağrısı, kitaba da ismini veren ve çok yakında bilgisayar oyunu da hazırlanacak bir çalışma. Ama bence kısa bir hikaye olan Erich Zann'ın Müziği ve Inssmouth Üzerindeki Gölge çok daha başarılı. Doğrusu, Lovecraft bilinmeyenin gücünü kullanmasını çok iyi beceriyor. Bu arada, eğer Lovecraft'ın eserlerinden hoşlanıyorsanız size daha önce televizyonda da oynamış olan ve tema olarak Lovecraft hikayeleriyle çok benzeşen bir filmi, bşarolünü Sma Neill'in oynadığı Çılgınlığın Ötesinde (In The Mouth of Madness)ı tavsiye ediyorum. Gerçekten, televizyon ekranlarımda seyrettiğim en iyi korku filmiydi bu.





Tom Jones Reload

Galler kaplanı olarak adlandırılan Tom Jones uzun süre sonra çıkardığı Reload albümü ile geri döndü ve en iyi İngiliz sanatçı ödülünü aldı. 1940 doğumlu olan Tom Jones şarkı söylemeye okulda koroya girerek başlamış. Albümün giriş parçası aynı zamanda ilk video parçası olan Burning Down The House'u Cardigans ile beraber seslendiren Tom geçen senelerin sesini hiç etkilemediğini kanıtlıyor. Albümü asıl duyuran parça olan Sex Bomb ise Mousse T lakabı ile tanınan Mustafa (Horny'den hatırlayacağınız) isminde bir Türk DJ'in imzasını taşıyor. Her parçada başka bir ünlü ile çalışan Tom Jones'un bu albümünde Robbie Williams ile beraber söylediği Are You Gonna Go My Way dikkatimi ilk çeken parça oldu. Albümdeki diğer isimler de şöyle sıralanıyor: Portishead, Stereophonics, Van Morrison, The Pretenders, Divine Comedy, James Dean Bradfield, Heather Small, James Taylor Quartet, Barenaked Ladies, Simply red, Zucchero, Natalie Imbruglia, Cerys from Catatonia. Reload kesinlikle çok kaliteli ve hareketli bir albüm. Tom Jones'un gidişi sessiz olmuştu ama dönüşü muhteşem oldu.





Muse Showbiz

Albümü ilk dinlediğimde aklıma hemen Radiohead ve Nirvana geldi. Gitar sololari ve kullanım şekilleri ile Cobain'in Nevermind'ını anımsatan bu üçlü, bunalım melodileri ve güçlü vokali ile de Thom Yorke ve Radiohead'ı anımsatıyor. Ama bu durum benzerlikten öteye geçmiyor. Gruptan Matthew Bellamy ise bu benzerliği "Bir çok kişi bizi Radiohead'e benzetiyor ve albümlerinin Cd Player'ımdan hiç uzaklaşmadığı bir gerçek" sözleri ile açıklıyor. Albümün çıkış parçası olan Muscle Museum'dan ve yukarıdaki benzerliklerden tahmin edebileceğiniz üzere Showbiz de genel olarak bir bunalım ve hayattan sıkılma havası mahkum. Son zamanlarda çıkan en iyi yeni grup olarak geçen ve eleştirmenler tarafından İngiliz müziğinin geleceği olarak tanıtılan Muse Muscle Museum özellikle adiohead'den hoşlananlar ve bu türde yeni sesler arayanların kesinlikle edinmeleri gereken bir albüm.

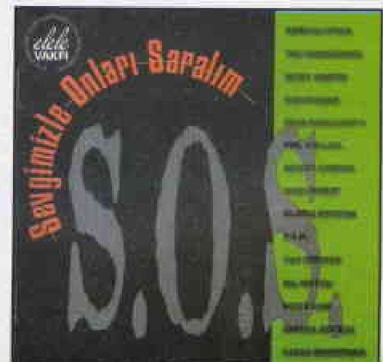




S.O.S.

Sevgimizle Onları Saralım

Bir yardım çağrısı... S.O.S....Sesvgimizle Onları Saralım diye seslenen bir yardım çağrısı. Bu çağrıya destek olmak için, dünyanın dört bir yanında milyonlarca müzikseveri müziğin evrensel değerleriyle buluşturan pop müzisyenleri en güzel parçalarının kullanımına izin verdi" Elele Doğal Afetlerle Birlikte Yaşama Bilincini Geliştirme ve Korunma Vakfı tarafından çıkartılan S.O.S. isimli albümün tüm geliri 17 Ağustos ve 12 Kasım depremlerinde zarar görmüş depremzedelerin yaşam koşullarının daha iyi hale getirilmesi için kullanılacak. Albümde Apocalyptica, The Cranberries, Ricky Martin, Eurythmics, Eros Ramazotti, Phil Collins, Secret Garden, Deep Forest, Gloria Estefan, R.E.M., Cat Stevens, Mr. Mister, White Lion, Andrea Bocelli ve Sarah Brightman toplam 15 parça ile yer alıyorlar. Son zamanlarda çıkan en iyi Slow toplama albüm olan S.O.S. sadece amacı için bile alınabilecek bir albüm.



Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşiğini tıngır mıngır sallar iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

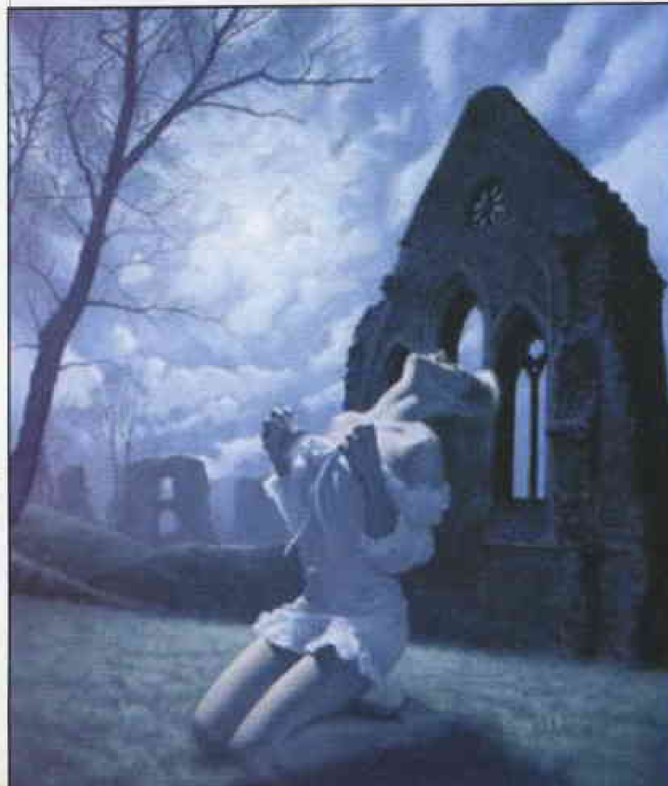
Dracula

Atlantis 2

Amerzone

Buradan kalktım, kale kapısına gittim; baktım, müjdeci geldi, dedi : "Baban dünyaya geldi." Soktum elimi cebime, vereyim bir hediye, çıkardım üç akçe; birinin dibi yok, birinin ortası yok, birisi hiçten yok. Hiçten yokunu müjdeciye verdim., ben de babamı görmeye geldim, baktım ki babam beşikte yatıyor. Dedim : "Hış geldin; baba." Babam kalktı, başıma vurdu bir sopa. Ben de kızdım gittim, vurdum bir kapı, çıktı içerden bir kadı. Dedi : "Ne istersin be adam?" Dedim : "Dünyaya geldi babam." Bakın söyleyeceğim bir yalan.





Selamlar,

Her "dergi yetiştirme dönemi"ndeki gibi bol koşturmaca, uykusuzluk, panik, kaçan yazarlar, kovalayan yazı işleri müdürleri hakim buralara. Pazartesi günü daha iki yazım ve yalnızca sıfır saatim kaldı diye düşünürken ve Sinan'dan "Marquez'in 'Kırmızı Pazartesi' adlı eserini okumuş muydun sen?" gibi imalı mesajlar alırken bir anda koca koca 48 saat kazanıverdik. Nasıl olduğunu hiç sormayın ama şu kadarını söyleyeyim : Bir takvim hatasının bazen insana nasıl mucizeler yaşatabileceğine tanık olduk. Başta askere uğurlayacağımız Sinan (Sevgili Y.İ.M.'imiz sağlıcakla git, sağlıcakla gel, e mi?) olmak üzere hepimiz elimize geçen iki günün değerini bildik. Yazılarımızı yetiştirdik. Kesinlikle rehavete kapılıp Counter Strike falan oynamadık. Yok ööle bişi, görürseniz de inanmayın, çocuklar oyundan resim falan alıyorlardır. Cık, olmaz yani.

Üçüncü Türle Yakın İlişkiler...

Sadede geleyim. Kasım sayısında TSR'ın bu yıl içinde piyasaya sürmeye başlayacağı AD&D; pardon yeni adıyla D&D 3rd Edition hakkında bazı bilgiler vermiş ve yeniliklerden bahsetmiştik. TSR, 2000 yılı başından itibaren 3rd Edition ile ilgili daha detaylı duyurular yapmaya (detaylı dediysek yine de açık açık şu şöyle, bu böyle demiyorlar, yalnızca biraz koklamamıza izin veriyorlar.) ve her ay bir meslekle ilgili tasarımcı görüşlerine ve karakter prototiplerine yer vermeye başladı. Bakın, edindiğimiz son bilgilere göre 3rd Edition'da bizleri daha neler bekleyecek :

İşe büyücülerden başlayalım, büyücülerin rahipler gibi bonus büyüler almasıyla düşük seviyelerdeki önemli bir açığın kapatıldığını söylemiştik. Cantrip'ler artık sıfırıncı seviye büyü olarak sayılıyorlar ve büyücülerde bol keseden bulunuyorlar. Ayrıca büyü ezber sistemi değiştirilerek "büyü hazırlama" yöntemi hayata geçirilmiş. Bunun anlamı da büyücülerin büyü güçlerinin bir kısmını boşta bekletebilmeleri. Yani bir büyüye aniden gereksinim duyduğunuzda eskisi gibi daha önce ezberlediğiniz büyüyü harcamak, hemen ardından da yenisini ezberlemek zorunda kalmayacaksınız. Ayrıca specialist'ler mutlaka seçtikleri büyü okuluna zıt okuldan büyü yapmayacak diye bir kural da yok. Artık bu seçim bazı düzenlemelerle oyuncunun kendisine bırakılmış. Büyü okulları üzerinde de az buçuk oynanmış. Bir büyü birden çok büyü okuluna ait olamayacak bundan gari, bazı büyüler de "Universal School" adı altında tüm büyücülerin kullanabileceği





ki ay savaşçı ve hırsızlara(?) da kısaca değineceğiz (soru işaretinin ne anlama geldiği gelecek sayıda !). Hazır haberlere başlamışken, Lord of the Rings'in film projesinin ardından yeni bir FRP filmi atağının da TSR'den geldiğini sizlere müjdeleyelim. Dungeons & Dragons'un oyuncu kadrosu ve senaryosu da şimdiden belli: İzmer adlı imparatorlukta bilumum büyücü yaşıyor, yaşlarından başlarından utanmayıp genç İmparatoriçe Savina'nın memleketindeki halka zulmediyorlar. Ortamın kötü karakteri büyücü Profion ise adalet isteyen imparatoriçeye karşı türlü kumpaslar çeviriyor. İmparatoriçenin bir asası var ki, altın ejderhalara söz geçiriyor, ancak Profion büyücüler konsülüne imparatoriçenin asayı elinde tutmak için çok güçsüz olduğunu kabul ettirip kontrolü alıyor. Savina da altının hakkından kızıl gelir diyerek kızıl ejderhalara hükmetmeyi sağlayan diğer bir asanın peşine düşüyor. İki hırsız, bir dwarf ve Savina'nın has yardımcısı, elf iz sürücü Norda'nın da katılımıyla tamamlanan grup hem asayı bulmaya, hem de peşlerindeki Profion'un yardımcısı Damodar'ı atlatmaya çalışıyorlar.



Oyuncu kadrosunda ise Lord of the Rings'deki kadar çok sayıda olmasa da tanınmış isimler var. Profion rolünde Jeremy Irons babayı seyredeceğiz, yakışır. Damodar'ı ise "benim bir Hollywood filminde gördüğüm en kötü kötü adam" tiplemesini 57 No'lu yolcu filminde çizen Bruce Payne canlandırıyor. Savina rolünde ise American Beauty'de evin kızını canlandıran Thora Birch oynuyor.

FRP öğelerine dayalı film yapmak güç, oyuncunun kafasındaki pek çok düşünce, perdeye beklemediği şekilde yansırsa itici olabiliyor. Öykü konusunda pek fazla şansları yok, adı D&D olan bir filmin klasik bir FRP senaryosundan farklı olmasını beklemiyordum zaten, ama umarım oyunculuk ve görsel anlatım başarılı olur da filmi yalnızca dekorlar için izlemekten kurtuluruz.



bir sınıfa sokulacak. Büyücülerin yeni bir yeteneği de "Counterspell", yani karşı tarafta yapılan büyüyü nötralize edebilme. Ancak eskisi gibi "Dispel Magic" büyüsü ile değil de başka bir alternatifle : Eğer karşı taraftaki büyücüyü gözler ve (Spellcraft yeteneğiniz varsa) onun hangi büyüyü yaptığını anlarsanız, aynı büyüyü karşıdakini etkisiz hale getirmek için kullanabilirsiniz (Bkz. Metallica-Fight fire with fire).

Rahipler cephesinde de oldukça ilginç değişiklikler var. Örneğin rahiplerin hazırda beklettikleri büyüleri diğer bazı büyülere dönüştürme imkanları bulunuyor. İyi rahipler ellerindeki bir büyüyü istedikleri an eşit ya da daha düşük seviyedeki bir iyileştirme büyüsüne (İçinde "Cure" sözcüğü geçen herhangi bir büyü) dönüştürebilecekler. Kötü güçlere hizmet eden rahipler ise aynı işlemi hasar verici (anahtar kelime "Inflict") büyüler için yapabiliyor. Nötral inançların rahipleriyse bu yeteneklerden her ikisine de sahipler. Rahipler için de sıfırıncı seviye büyüler var, bunların adları ise "Orison". Orison'lar, "light", "detect ..." gibi etkisi düşük (bence değil, o Light aslında nelere kadirdir!) büyüleri içeriyorlar.

Beyazperdede Dans

Şimdilik yalnızca gizli güçlerle arası olanlara çalıştık, önümüzdeki ay ...



Bizim Oralar

Yalnızca FRP oyuncularının değil, tüm bilim-kurgu-fantezi literatürü takipçilerinin ilgisini çekecek bir site tavsiyesi : www.lostlibrary.org. Geniş kapsamlı ve tasarımı başarılı bir Türkçe site. FRP oyun sistemleri(Chaosium, White wolf, AD&D), dünyalar hakkında bilgiler içeren sayfalarda, ayrıca bilim kurgu öyküleri, hoş resim galerileri ve hatta yeni yeni Türkçeleştirilen FRP terimlerini içeren bir sözlük dahi bulunuyor. Magic : The Gathering ve warhammer gibi kart ve masaüstü minyatür oyunları ile ilgilenenler için de sitede bir yer var. Tavernada ise gamers.com'a üye olup diğer üyelerle fikir alış verişinde bulunmanız mümkün. İçeriği hızla genişleyen bir site, özellikle kendine grup arayan oyuncu ve oyun yöneticilerine tavsiye ederim.

Sayfa girişindeki tekerleme 1862 doğumlu Macar bilgini Ignácz Kunos'un Türk Masalları adlı kitabına ait. Masal dendiği zaman hemen aklımıza batı kaynaklı, kökleri Ortaçağ Avrupası'na giden eserler gelir. Oysa çok da uzakta olmayan öyle masallar var ki, hiç duymadığımız. Pek çoğunun da severek okuduğumuz FRP öykülerinden hiç aşağı kalır yanı yoktur. Destanlarımız da büyük benzerlikler taşır. Söyler misiniz, bir Robin Hood'un Köroğlu'ndan ne farkı vardır ki ? Oysa çoğuna sırtımızı döner, "Neden bizim büyük masalcılarımız yok?" deriz, Eflatun Cem Güney'den habersiz. Bu nedenle girişe eski bir Türk Masalı tekerlemesini almayı uygun gördüm. Belki bir ara sevdiğim bir tanesini yayınlarım, ne dersiniz ?

Gelecek aya kadar hepiniz çok çok iyi bakın kendinize... Onlar muradına ermiş, biz de erelim. Gökten üç elma düşmüş; biri söyleyene, biri yazana, biri de okuyana.

Batu & Gökhan

Batu Hergünsel canlı kurbağalara el sürmemiştir, sürmemeye de niyetlidir. Gökhan Habiboğlu, ise BÜ'deki meda-i iftiharımızdır. Teşekkürler Özveri.

Bir Hayatın ve Diğer Milyarlarcasının Öyküsü SİNAN



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Rising Sun
Home World
Counter Strike

Elinizde tuttuğunuz derginin Yazı İşleri Müdürü Sinan'ın , gizli kişiliği veya kafasının içinde dönenlerle ilgili hiç birinizin fikir sahibi olmadığını biliyorum. Bu öyle bir adam ki, bazı anlarda tüm dünya için büyük bir tehlike oluşturduğunun o bile farkına varamıyor ama onu tehlikeli yapan da zaten bu oluyor. Neden bahsettiğimi biraz daha açıklamaya çalışayım.



(Bizim Sinan, sizlere orijinal oyunlar verebilmek veya sizi yeni oyunlar hakkındaki gelişmelerden haberdar edebilmek için sık sık Amerika'daki ofisimize telefon açarak, uluslar arası görüşmeler yapmak zorunda kalır.



Ancak Arizona'da uluslararası telefon görüşmelerinde sık sık sorunlar çıkmaktadır ve Sinan devamlı telefon şirketinde görevli santral memurelerinden biri ile kavga etmek durumunda kalmaktadır. Bu kavgalardan birinde santral memuresi Kristin ile tanışır. Daha sesini duyduğu anda Sinan, Kristin'e aşık olmuştur bile.



(Ve Sinan dergiyi bile bitirmeden soluğu Amerika'da alır. Arizona caddelerinde avare avare dolaşarak Kristin'i bulmaya çalışmaktadır. Bu sırada derginin bütün yükü de benim üzerime kalmıştır.)



Ancak Arizona sokakları, bir apartman çocuğunun kaldırabileceğinden daha serttir ve Sinan da belasını bulur çok kısa sürede.)



(Sinan'ın cüzdanında para olmadığını gören Punk, bir de Sinan'ın Türk olduğunu anlayınca nüfus cüzdanından, basar dipçiği kafasına kafasına. Sinan, iki gün sonra o sokaktan geçen bir çöp kamyonu tarafından bulunarak en yakındaki hastaneye kaldırılır. Hastane, eski bir kilisedir de hemşire tadında rahibeler görev yapmaktadır. Ve bunlardan biri de Sinan'ın yaraları ile ilgilenmektedir. İşte ne olursa o anda olur... İki ateşli ruhun kesişme noktası bakışlardadır.



Ancak Sinan'ın affetmeyen cazibesi karşısında hiç kimsenin duramayacağı söylenir ve nitekim, henüz sadece bir rahibelik öğrencisi olan Angelika'nın kalbine de aşk ateşi düşmüştür. Bir gece durumu ayarlayıp, katı ve acımasız baş rahibeye çaktırmadan dans etmeye giderler.



Valla, bu işin geri kalan kısmı için yorum yapmak bize düşmez ama bu ikisi ilerleyen günlerde de sık sık kaçamaklar yapıp aşklarını doyasıya yaşarlar.



(Ve bizim adam tabi ki rahat durmaz ve akşam kızın odasına gider. Gerisi de bizi ilgilendirmez zaten.



(Neyse, Sinan taburcu olur Angelika da rahibelikten ayrılır böylece evlenebileceklerdir. Ama Angelika, beni babamdan isteyeceksin yoksa evlenmem diye tutturur. Ancak Sinan'ın hayatı da tam anlamıyla bir Türk Filmi klasiğidir. Babası Angelika'nın rahibelik okulundan ayrıldığını duyunca küplere biner



Sinan'ın romantik kalbi bu şoka dayanamaz. Babası, Angelika ile evlenmelerine izin vermemiştir. Sinan ne yaptığını bilmez şekilde Amerikan Deniz Piyadelerine yazılır. Artık liman liman bütün dünyayı dolaşacak ve kalbindeki Angelika acısını unutabilmek için her limanda başka bir sevgili bulmaya çalışacaktır kendisine.





Ama hayat Sinan'ın sandığı kadar kolay değildir. Deniz Piyadesi olarak limandan limana dolaşmadan önce geçmesi gereken bir eğitim vardır.



Ancak diyorum ya bu adamın hayatı Türk filmi gibidir ve bilin bakalım ne olur???





Ve inanmazsınız ama bunlar bir kariyer boyu mutlu bir beraberlik yaşarlar. Yıllar geçer, ikisi de rütbe üstüne rütbe kazanıp genaral olurlar. Bu arada bir de oğulları olur (Berkant). Ama sorunlar Berkant yirmi yaşına bastığı gün başlar. Tanrı, Sinan'dan geçmişin acısını mı alıyordur acaba? Ondan çaldığı bir rahibe karşılığında O da Sinan'dan oğlunu mu çalıyordur acaba?







Berkant bir hafta içinde Amerikan tarihinin en meşhur seri katili olmuştur. Tüm televizyonlar, tüm gazeteler peşindedir. O da aslında gizliden gizliye bu şöhretten hoşlanmaktadır.

Sinan da elbette her insan gibi ana haber bültenlerini seyretmektedir. Ama işin kötü yanı, haberleri seyrettiği yer, kıtalar arası nükleer füze silolarından biridir.



bitti...

Cem Şancı, sınırlarını zorlanmaktan hoşlanır, Yakaladığımız yerde cezasını vereceğiz...

Bunalım okyanusunda yüzen bir balığım..

Okuyun bakalım bu ay ne yazmışım sevgili okuyucum...

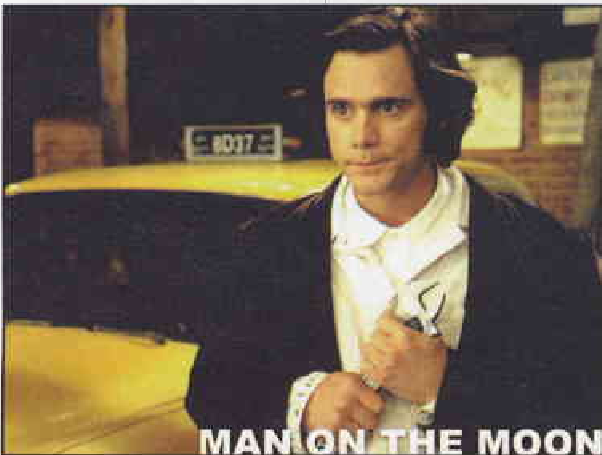
Merhaba... Nasılsınız? Bütün bir ay iyi geçti mi? Kış mevsimini de geride bıraktık artık, değil mi? He he, öyle öyle... Eh, artık bahar geldiğine ve av yasağı bittiğine göre kara güneş gözlüklerinizi ve diğer ekipmanlarınızı kuşanıp sokağa dökülebileceksiniz... İyi olduğunuzdan eminsiniz, değil mi? Ne bileyim, biraz tuhaf bakıyorsunuz, sanki söylemem gereken bir şey varmış gibi. Ne? Ne var? Yoksa konuya girmemi mi bekliyorsunuz? Bu ayın bende derin izler bırakan müthiş oyununu açıklayacağımı ya da oyun dünyasıyla ilgili keşfettiğim eşsiz bir gerçeği sizinle paylaşmak için sabırsızlandığımı filan mı düşünüyorsunuz? Neyse, bakmayın öyle, itiraf ediyorum.... Bundan utanmalı mıyım bilemiyorum ama bu ay oyun yok! Çok ciddiyim.

Ömrümün geri kalanını The Sims anlatarak geçirmek istemediğim gibi sizin de daha fazla Sims macerası dinlemeye pek hevesli olduğunuzu sanmıyorum. Anlayacağın sevgili okur, bütün bir ayı yine sadece The Sims (artık onları böyle resmi bir şekilde anmak da garip geliyor gerçi ama...) oynayarak geçirdim, üzgünüm. Gerçekten üzgünüm.

Ama siz hala buraya bakıyorsunuz... Hay Allah, eee, size bir fıkra anlatsam? Tamam, tamam... Ne yapayım, aynı şey bundan önce Civilization II oynarken de başıma gelmişti. Gerçi o zamanlar sen yoktun. Dolayısıyla, yani oynadıklarımla ilgili söz söylemek sorumluluğu taşımadığım için, kendimi her bilgisayarı açtığımda CivII'ye adamaktan rahatsız ya da huzursuz olmuyordum. Tıpkı şu anda aranızda hala Half-Life ya da Baldur's Gate oynamakta olanların huzursuz olmadığı gibi. Belki de böyle bir köşe yazmanın oyun hayatıma yaptığı tek olumsuz etki bu, bazen sadece yazmak için oynamak zorunda olduğunu hissetmek... Her neyse, yazı burada bitiyor. Önümüzdeki aya kadar şu sanal aileciğimin tümünü ateşe vereceğime, hayatıma girmiş olan ve çıkmamakta ısrar eden bütün Sim'leri hard diskimden kazıyacağıma ve artık meslek ahlakımdan ödün vermeyeceğime yemin ediyorum. (Peh!) O zaman köşemle ve tabii sizinle daha fazla ilgilenebileceğim tekrar. Ama şimdi... dediğim gibi bitti. BİTTİ! Güle güle...

Serpil Ulutürk

Hatta; "Serpil Ulutürk ev ödevlerini yapmayan sorumsuz bir köşe yazarıdır."



Eee, tamam işte, artık gidin. Önümüzdeki ay daha iyi olacağıma söz veriyorum ama bu defalık, biliyorsunuz ya, diyeceklerim burada bitti. Ben yazamadım ama siz bana yazmaya devam edin. Gerçi Mart sonu ve Nisan başı itibariyle teknik(!) bir sorun nedeniyle e-mail'lerinizi vaktinde cevaplayamamak gibi bir sorunla karşı karşıyayım ama biraz sabredebilecekler için sorun yok. Mesajlarınız cevapsız kalmazlar. Neyse işte, hoşçakalın. Görüşürüz!

SON

THE END

FINE

ve diğerleri.....

Serpil Ulutürk

Oh be, nihayet gittiler. Size bir sır vereyim mi, aslında yazı yeni başlıyor. Ama bundan sonrasını okumasına gerek olmayanlar bir an önce çekip gitsin, gereksiz kalabalık yaşamayalım diye yaptım bunu. Gerçi başından beri söylediğim şey hala geçerli; bu ay oyun yok. Fakat iyi bir oyuncunun en önemli hayat damarlarından birinden, sinemadan bahsedeceğiz (gerçi vaktimizin çoğunu ilk bölüme harcadık, bu kötü). Hatta izlemiş olanların çoktan anladığı gibi köşemizi süsleyecek olan filmin adı Man On The Moon. Bütün hayatını bir sahne şovu gibi yaşayan ve hatta hayatın bir yanılsama olduğuna karar vermiş bir adamın hikayesi anlatılıyor filmde. Bazıları için iyi bir komedyen, bazıları için bir sitcom yıldızı, bazıları için sansasyon peşinde koşan bir soytarı bazıları içinse hiç açılmamış bir kutu olan Andy Kaufman bunlardan hiçbirine sığmayan, en yalın ve kestirme sözcüğü kullanacak olursak, "şaşırtıcı" bir adam. Belki onunla aynı dönemde yaşayan ve akşamları televizyon izleyen herhangi bir Amerikalı olsaydım ben de onu tanımlamak için yukarıdaki sıfatlardan bir tanesini kullanmakla yetinir, hatta bunu yapmak için gözlerimi ya da düşüncelerimi televizyondan koparma ihtiyacı bile duymazdım. Belki de Andy Kaufman'ın gerçek hikayesinden çok o hayattan yıllar sonra yapılan bu filmin hikayesi büyüleyiciydi. Aslında filmden çıkarken Andy Kaufman'a mı yoksa filmde onu canlandıran Jim Carrey'e mi daha çok hayran kaldığımdan emin olmayışım bu durumu daha iyi açıklar sanıyorum. Sonuçta izlediğiniz şeyin bir film olduğuna şüphe yok ama öyle bir yaşam performansı bütün kurgusal öğelerden arındırıldığında bile insanı şaşırtmaya devam edebiliyor. Zaten bu sebepten dolayı da filmde çok fazla kurguya ihtiyaç duyulmamış. İzleyeceğiniz şeyi, kendini, dansedip şarkı söyleyen bir şovmen olarak tanımlayan birinin hayatının özeti -ya da abartmak istemiyorum ama- bir çeşit belgesel olarak bile tanımlayabiliriz. Çünkü Andy Kaufman zaten başından beri bir filme konu olabilecek kurgusallıkta bir hayat yaşamış, kendi yazdığı bir senaryoyu oynamış. Ve bana sorarsanız bu senaryonun son sahnesinin çoktan oynanıp bittiğinden o kadar da emin olmamak lazım. Film bitip de jenerik geçmeye başladığında siz de benim gibi yerinizden kıpırdamazsanız ve perdeye yansıyan ışık sönmeden salonu terk etmezseniz siz de büyük olasılıkla bu hayatın izleyicilere gösterildiği gibi bitmediğinden şüphe duyanlardansınız. Ne diyebilirim, klübe hoş geldiniz!



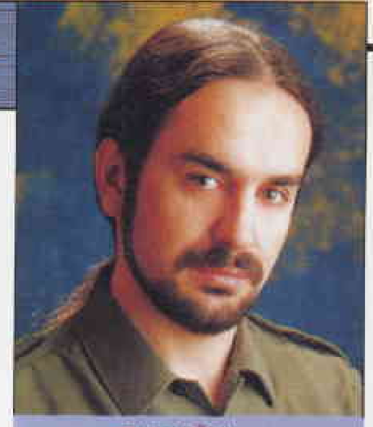
Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

The Sims
The Simms
The Sliimmzzz

Microsoft'un Gerçekleşmeyen Gazabı?

PC'lerin geleceği tehlikede mi? Gelecek de hepimiz konsol oyuncuları mı olacağız? Microsoft'un X-Box'ı ve düşündürdükleri...



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike

Sudden Strike

Diablo

Microsoft'un konsol cihazı X-Box pek çok kişi için bir sürpriz olmadı aslında. Uzun süredir böyle bir cihaza ait rivayetler ortalık da dolanıp duruyordu. Ancak rivayetler açıklanan cihazdan oldukça farklıydı. Ortalık da dolanan söylentiler bu cihazın bir konsoldan çok evlerde PC'lerin yerini alacak çok daha kompleks bir parça olacağı yönündeydi. Sağlam bir işletim sistemi olacak (Microsoft ne kadar yapabilirse), tam bir Internet yeteneği eklenecek, küçük bir ofis programı olacak ve en önemlisi DirectX desteği sayesinde tüm PC oyunlarını oynatabilecekti. Tabii her söylentinin tabiatına uygun olarak pek çok abartı da vardı. Mesela bu sistem vesilesiyle Intel ve Microsoft'un birleşerek akıl almaz bir güç oluşturacağı gibi.

Neyse ki bu söylentiler yanlış çıktı. Çünkü Microsoft X-Box'ın Internet yeteneğinin sadece multiplayer oyunlarla sınırlı olacağını, MP3'ün desteklenmeyeceğini, işletim sisteminin oldukça kısıtlı olacağını ve PC oyunlarını desteklemeyeceğini duyurdu. Yani X-Box ev PC'lerine değil Playstation 2 ve Dolphin gibi yeni kuşak konsollara rakip olacak. Ama bunun sebebi Microsoft'un ev PC'lerine ciddi bir rakip olabilecek bir cihazı üretemeyecek seviyede olması değil. Sebep Microsoft'un yazılım ve donanımları ile zaten oldukça güçlü olduğu Ev PC pazarında kendine rakip olmak yerine Sony, Sega ve Nintendo'ya rakip olmayı daha karlı bulması. Yani tehlike geçmiş değil. Sadece Microsoft farklı bir yön izlemeyi tercih etti. Bunun anlamı bir gün PC'nin en popüler yeteneklerine sahip bir konsol'un çıkıp Ev PC'lerinin tozunu arttırabileceği.

Ve bu gerçekleşecek de. Elimizde bu kanıyı geliştirecek pek çok veri var. Mesela bunlardan biri I-Mac. I-Mac bugüne dek geliştirilmiş en kompakt PC. Şık bir dış görünümün yanı sıra oldukça az bir geliştirilebilirlik sunuyor ve konsollarda olduğu gibi tek bir standarda sahip. Ayrıca uzun zamandır Intel'de benzer projeleri geleceğin bilgisayarları olarak tanıtıyor. Yani PC sektöründe konsol'a doğru bir kayma söz konusu. Konsol'ların da PC'lere doğru kaydığı açık bir gerçek. Bunun en güzel göstergesi de Dreamcast'de avuç içi bilgisayarlar için geliştirilen Windows CE'nin kullanılıyor olması. Playstation 2'de de modem ve USB veriyoluna rastlıyoruz.

Tamam köşemi çok fazla Donanım bölümüne çevirecek değilim. Ama PC'lerin konsollara, konsollarında PC'lere kaymasının büyük sonucunu öngörmek istiyorum. Sonunda olacak olan iki sistemin avantajlarını üzerinde taşıyan yeni bir türün ortaya çıkacağı. Bu yeni sistem konsollardaki gibi tek bir konfigürasyona sahip olacak. Yani hepimizin sistemi aynı olacak. HDTV dediğimiz (o zamana kadar televizyonlarımızın tümü bu sisteme geçecek herhalde) yüksek çözünürlük ve tazeleme oranına sahip televizyonlar ile çalışacak. Yani monitörlere güle güle diyeceğiz. Sisteme parça ekleyip çıkarmak mümkün olmayacak. Sonradan ekleyeceğimiz tüm parçaları USB veya benzeri bir porta takacağız. Sağlam bir işletim sistemi ile birlikte DVD, Internet, MP3 gibi popüler PC uygulamalarının tümü desteklenecek. Ofis ve multimedya uygulamaları çalıştırılabilecek. Fiyatı PC'lere göre çok ucuz olacak.

Peki oyunlar. Bu gerçek oyunların geleceğini nasıl etkileyecek. Öncelikle PC'nin yetenekleri sayesinde konsolların oyun türü darlığı aşılacak. Yani sadece tekken oynamak zorunda kalmayacağız. Adventure, FRP, Strateji gibi konsolda zayıf olan oyun türleri bu cihazda tam gaz devam edecek. Ancak oyun türleri PC'lere benzerken oynanış ve grafikler konsollara kayacak. Çünkü bu cihaz klavye mouse kombinasyonundan uzak olacak. Oyunlar ağırlıkla gamepad ile oynanacak.

Bu sistemin konsollardan alacağı en büyük miras ise oyunların çok daha kolay programlanabilir olması. Konsol'ların sabit bir donanım konfigürasyonuna sahip olması konsollar için oyun tasarlayan programcıların işini oldukça kolaylaştırıyor. Ayrıca tek bir sistem için tasarlanan oyunların performansı çok daha yüksek olacak. Ve en güzeli artık patch'ler, sürücüler ve bios update'leri tarihe karışacak. Düğmesine bastığımızda oyunları açan bir sistemimiz olacak.

Tüm bunlar harika gibi gözüküyor değil mi? Bence değil. PC'lerde yakaladığımız havayı bu süper cihazda yakalayamayacağız. Mesela Photoshop veya 3Dsmax kurcalamak gibi zevklerimizden olacağız. Upgrade'lerin saç baş yolduran zevklerini unutup gideceğiz. İçimizde daima PC alabilmek için Amiga'sını satmış o gencin hüznü kalacak. Ama hayatın şartlarından biri bu. Daha doğrusu evrimin. Doğanın tabiatı gereği her şey yerini daha iyi olana bırakmak zorunda. Ve yerini bırakıp gittikten sonra onu sevenler ona alışanlar hoş bir nostalji ile onu anacaklar.



Tuğbek Ölek, PC'lerdeki bin bir türlü parçanın kendisine her ay oynadığı kötü şakalardan hala ders almamıştır. Bu güne kadar bozulan dosyalarında kaybolan yazıları, sağlam kalanlardan daha fazladır.

Had Safhada



Sinan Akkol

Bu aralar ne oynuyor?

Counter Strike
7. Planlı Deniz Kurdu Tatbikatı
Evci'lik

Gene tuhaf şeyler olmaya başladı etrafta. Tam birşeylerin yoluna girmeye başladığına inandığımda, işler nasıl da biliyor tepe taklak gitmeyi...

Yazılarımı uzun zamandan beri takip edenler bilirler. Aylardan beri sizleri kopya oyunlar ve zararları konusunda bilinçlendirmeye çalışıyorum. Ve bu konuda da sizlerden bizi destekleyen yüzlerce mektup aldık. Tabii, haklı nedenlerden ötürü neden orijinal oyun alamadığınızı açıklayan bir o kadar mektup daha gönderdiniz. Ama bu mektupların toplamından çıkartılan bir sonuç vardı: "Kopya oyunların zararlarını biliyoruz, biz de orijinal oyun kullanmak istiyoruz ama şartlar buna elvermiyor." Öne sürdüğünüz sebeplerin hepsini ana başlıklar arasında toplamak gerekirse, orijinallere olan talebin az olmasının belli başlı sebepleri şunlar:

a- Orijinal oyun almak istiyorum, ama bir orijinal oyun fiyatına 10 tane kopya alabiliyorum.

b- Oynamak istediğim her oyunun orijinali Türkiye'ye gelmiyor.

Ve en acı olanı ise

c- Yaşadığım şehirde değil orijinal, kopya oyun bile bulamıyorum ki...

Her üç nedeni öne sürenlerin de haklı olduğunu kabul etmek lazım. Ama daha önce de söylediğim gibi, orijinale yönelmeniz için sizleri asla zorlamıyorum. Doğru ve yanlış arasındaki seçimi yapmak size kalmış, eğer ülkemizde oyun programcılığı, oyun tasarımcılığı üzerine çalışıp dünya çapında oyunlar geliştiren yapımcıların oluşmasını istiyorsak, bu piyasaya az da olsa destek olmamız lazım. Ki, insanlar Türkiye'de oyun yapmaktan ekmek yenebileceğine inansınlar. Oturduğumuz yerden "hadi oyun yapalım" demek kolay, önce belli bir alt yapının oluşması için ön hazırlık yapmamız lazım. Eğer sizler (ve bizler) bilinçlenmez isek, şu an tam anlamıyla çamura batmış olan Türkiye oyun piyasası daha da kötü duruma gelecektir.

Neden bahsettiğimi çok iyi anladınız sanıyorum. Hanginiz son aylarda aldığı bir oyunu zevkle oynayabildi? Çok değil, bir sene önce başladı herşey. Daha tamamlanmamış betaları tam sürüm oyun gibi önümüze sürdüler. Yuttuk. Sonra, oyunun bir noktasında mutlaka takılıp kalmanıza neden olan ve oyunun yapısını bozan kırılmış kopyalar çıktı piyasaya. Onları da yedik. Baktılar önümüze oyun diye hangi çöpü atarlarsa yiyoruz, iyice arsızlaştılar ve artık oyunların Internet'ten indirilmiş demolarını CD'ye basıp full oyun gibi raflara koyup satıyorlar. Raf dedim de, oyunların son zamanlarda seyyar satıcı tezgahlarına kadar düştüğünü farkettiniz mi? İki kağıt parçası ve bir naylon torba içine sokulan bir CD'yi alıp, nasıl oluyor da zevkle oynayabiliyorsunuz? Veya oynayabiliyor musunuz? Ama bütün bu saçmalık yumağının tek bir sebebi var. Vurdumduymazlık. Sadece sizinkisi değil, aynı zamanda bilgisayar oyunlarının bir kültür birikimi olduğunu anlamaktan aciz, günübirlik saçmalıklara gömülmüş bir takım yetkisiz(!) insanların vurdumduymazlığı.

Hala anlayamadınız mı? Bilgisayar oyunları bir tutkudur. Dünyanın tüm pisliğinden, çarpıklığından ve çürük, kokuşmuş sistemden kaçmanın en masum yoludur. Hakiki bir bilgisayar oyuncusunun, o dünyada öğrendiklerini birleştirme yeteneğine de sahipse, aşırı gelişmiş hayal gücüyle de hareket ederse, neler yapabileceğini kimse bilemez. Bilgisayar oyunlarının bir kültür meselesi olduğunu, yarısını oynayıp bir kenara atılmak için değil, kolleksiyonculuk ruhundan az da olsa sahip olan insanların arşivinde yer alan her oyunun başlı başına bir sanat eseri olduğunu, ve aynı zamanda bilgisayar oyunlarının önümüzdeki yüzyıla hükmedecek müthiş potansiyele sahip bir endüstri dalı olduğunu anlamaktan hala acizler. Ve bu aciz insanların son hareketi bilin bakalım ne oldu?



Çocuk Oyunu Değil Bu!!!

Daha önceden yazdığım bir yazıda, Türkiye'ye orijinal oyun getiren firmaların Kültür Bakanlığı ile ortaklaşa bir çalışma içine girdiğini, yakın bir zamanda da oyun kaçakçılığından haksız kazanç elde edenlerin önünü kesecek sert yaptırımlara gidileceğini duyurmuştuk. Aylardır bu "sert yaptırımların" gerçekleşmesini beklerken, gitgide batağa saplandık. Ve bardağı taşıran son damla da , kopya oyunların fiyatlarının artması ile birlikte, üzerlerine yapıştırılan "Kültür Bakanlığı" bandrolleri oldu. Bunun ne demek olduğu hakkında henüz bir yorumda bulunmak istemiyorum, çünkü ulaşmaya çalıştığımız tüm yetkililer her konuda olduğu gibi bu olayda da "yorum yok"un arkasına sığınmayı tercih ettiler. Ama eğer bu kasıtlı olarak yapılmış bir hareket ise, ki bunu düşünmek bile beni sinirden çıldırtıyor, bu resmen kaçakçılığa ve hırsızlığa prim verilmesi demek.

Sanıyorum, benimle aynı duyguları hem bizim dergidekiler, hem de aynı mesleği paylaştığımız bütün diğer dergilerin editörleri paylaşıyorlardır. Ve inanıyorum ki, şu anda bunlara benzer satırları onlarca kişi yazıyor ve önümüzdeki ay tüm dergiler bu konu üzerine nefret kusacak. Bunun üzerine gidilmesi lazım, hem



de acilen. Eğer gerekli kişiler ipleri ellerine böyle tersten alacaklarsa, gerçekten önemseyen başkalarının bu konuya el atmasının zamanı gelmiş demektir. Ne bu ya, iyice suyunu çıkardınız bu işin!!!

Bir Diğer Konu

Sizinle ne kadar zamandan beridir beraberiz? Kendi adıma geriye baktığımda, hayatımın son 2.5 senesinin neredeyse tamamını "Level" ile başlayan cümlelerle özetleyebilirmişim gibi geliyor. Uykusuz geçen onlarca gece, bilimum insanların kaprisleri, her ayın son on gününde normal insanların kaldırabileceğinden çok daha ağır bir stres... Ve geriye dönüp baktığımda kendi kendime soruyorum: "Yahu, neydi beni bu sayfalar yumağına bu kadar bağlayan? Neden ben de herkes gibi normal bir hayat sürebileceğim, normal bir iş bulmaktansa hayatımı yiyip bitiriyorum burada..." Ve içimden bana yansıyan tek, gümbür gümbür cevap şu oluyor: "Saçmalama!!!"

Level benim çocuğum gibi oldu. Her ayın başında dergiyi elime aldığım zaman hissettiklerimi sizlerer anlatabilmem mümkün değil. Acı tatlı anılarla dolu 2.5 yıl, beni sizlere fazlasıyla bağladı. Ama bir süreliğine buralardan ayrılmam gerekiyor, çünkü vatani görev beni çağırıyor. Ben yok iken Cem yürütecek işleri, eminim birçok şeyi benden çok daha iyi yapacaktır. Ama sizleri kızdırırsa bana mail atın, izin alıp gelir döverim adamı :))) Bu arada hanımlar, Cem'in söylediklerine de kafanızı fazla takmayın, ne derse desin tüm kadınlara saygısı sonsuzdur. Onun davası, dünyanın kendi etrafında döndüğüne inanan ve normal olan herkesin nefretini kazanmış olanlar. Diğerlerinin üzülmesine gerek yok, yarası olan gocunur diye bir laf var ya hani, onu hatırlatayım dedim sizlere.

Bir Bitiş Mi? Hiç Sanmıyorum...

Konu değişir. İnsanların birbirini kısıtladığından bahsettiğim geçen ayki yazımı hatırlıyor musunuz? Bu konuda birçok mail geldi, görüldüğü kadarıyla hepiniz benimle aynı fikirdesiniz. Ama isteseniz de istemeseniz de birileri hayatınıza girip onu sizler için bir hapishane getiriyor. Size son bir nasihat daha geçeyim de, gözüm arkada kalmasın: Hiçkimsenin sizin için bir hayat çizgisi belirlemesine izin vermeyin. HAYATININ KURALLARINI BAŞKALARINA GÖRE BELİRLEYENLER ASLA MUTLU OLAMAZLAR. Bunu aklınızdan çıkartmayın, çevrenizi saranların hayallerinizi kısıtlamasına da fırsat vermeyin. Bir kere dizginleri kaybettiniz mi, tekrar ele alamazsınız.



Vietnam

(Aşağıdaki satırlar için teşekkürler Emin...)

Vietnam savaşı sona ermesiyle, Amerikan askerleri evlerine dönmeye başlamıştır. Vietnam'da savaşan bir askerlerden birisi, New York'taki ailesine telefon eder.

"Baba" der. "Savaş bitti. Geri döndüm. Ama size söylemem gereken bir şey var. Bir arkadaşımı da yanımda getiriyorum, bizimle birlikte kalması için".

"Tabii evlat" der babası "Arkadaşın için de yerimiz var, buyursun gelsin."

"Ama baba, bilmediğin bir şey var. Arkadaşım savaşta yaralandı. Bir mayına bastı. Bir bacağı ve kolu yok artık."

Babanın sesi değişir birden "O zaman çok şey değişir. Biz kendimize zor yetiyoruz zaten, bir de sakat arkadaşınla nasıl uğraşırız, ona nasıl bakarız?"

"Baba, ondan ayrılamam ben artık. Birlikte nasıl güçlükler atlattık bilemezsin, nasıl bir cehennemden çıktık... Onu bu halde bırakamam"

"Hayır!" diyerek kestirip atar yaşlı adam. "Arkadaşına bakamayız, buna yetecek gücümüz yok..."

"Pekala" der ve telefonu kapatır oğul.

Aradan haftalar geçer ama oğullarından bir daha haber alamazlar. Baba meraktan çıldırır, oğluna bu kadar ters davrandığı için pişman da olmuştur biraz. Bir ay sonra, telefon çalar. Heyecanla telefona sarılır adam, ama arayan oğlu değil, bir polis memurudur. Oğullarının bir binanın çatısından atlayıp intihar ettiğini söyler adama.

Adam, oğlunu teşhis etmek için polis merkezine geldiğinde, yıkıcı gerçekle karşı karşıya gelir. Oğlunun ölü bedenine üç saniye baktıktan sonra, durdurulamaz hıçkırıklara boğulur...

Oğlunun bir bacağı ve bir kolu yoktur...

Ben gelene kadar kendinize çok iyi bakın haaa, gözüm üstünüzde olacak :)))

Sinan Akkol, giderayak böyle ağlak hikayelerle insanları arkasından ağlatabileceğini düşünmüştür. Ama çok yanılmıştır. Önümüzdeki ay gitmesi şerefine parti bile düzenliyoruz...



POSTA KUTUSU

Allahım, ne alacağım yanıma? Hey canına yandığım, bir de askere giderken ne götürülür broşürü verseler ya. Neyse, elime geleni atayım içeri. Temiz çamaşır, havlu, ayakkabı gerekir mi? Yok yok, postala talim ederim. Bu arada bir şey unuttum ben, bütün yazılarımı yazmış mıydım bu ay? Yazdım yazdım, ne unutmuş olabilirim ki? Hepsini yazdım tabii. Ama bir şey unutmuşum gibi geliyor bana, bu his varsa, mutlaka unutmuşum demektir. Ne unuttum? Çorap mı, yok hayır. Ne öyleyse, Allahım, ne unuttum? Ne? N...! Hünnnnnnnn!!!!

Kültür Karmaşası

Merhabalar,

Öncelikle tüm Level çalışanlarının bayramını kutlarım. Ve ardından hemen konuya dalarım:

Bak Sinan abi ya! Katayı yememek elde değil! Ben şimdi bir Internet Cafe'deyim ve burada oyun da satılıyor. Buraya kadar herşey normal ama bu oyunların üzerinde T.C.KÜLTÜR BAKANLIĞI'nın bandrolü var!!! Adama sordum orijinal dedi. Bende sevindim netten Q3 oynıcam diye. Ama bunların diğer korsan kopyalardan hiç farkı yok!!! Yani ne CD key, nede bişiy!!! Hepsinde var bu bandrollerden. İşte sorular:

1) Bu bandrol işi de ne?

2) Orijinal (kutulu) oyun alsam, Net'ten Cafe ortamında oynayabilir miyim?

3) Yoksa bunlar bandrolü de mi korsanladılar? (ne demekse) Yada T.C.K.B'ğı ancak bu yolla mı çözüm buldu?

Hepsi bu kadar. Cevaplarsan sevinirim. Şimdilik bye&cry but don't forget the magic has already got you.

Harun "GANDALF-X" İçöz



LEVEL Ooo, beyim. Kaç zamandır sesiniz soluğunuz çıkmıyordu, öldüğünüzü sandık buralarda, hatta Banu helva pişirmeyi bile öğrendi (ee, ne olur ne olmaz, dünyanın bin türlü hali var)

Bu bandrol olayı bizim de kafamızı fazlasıyla karıştırdı. Türkiye'ye orijinal oyun ithal eden bazı firmaların Kültür Bakanlığı ile ortak çalışma içinde olduğunu ve Türkiye'deki kopya oyun piyasasını baltalamak için önemli bir çalışma içinde olduklarını biliyorduk. Ama bu son olay karşısında biz de şaştık kaldık, çünkü bu resmen kaçakçılığa yasal olarak prim vermek anlamına geliyor. Tabi işin perde arkasında bizim duymadığımız birşeyler olabilir, bu yüzden Kültür Bakanlığıyla birebir temasa girmeden önce herhangi detaylı bir yorumda bulunamıyorum.

1) Bu bandrol işinin (hepimizin iyiliği açısından) bir türlü durdurulamayan kopya oyun akışından devlete gelir sağlanması ve elde edilen kaynakla böylesi sanat eseri kaçakçılığı kapsamına giren bir olaya karşı daha ciddi tedbirler alınması için bir fon oluşturulmasına yarayacak bir ilk adım olmasını ümit ediyorum. Aksini ise düşünmek dahi istemiyorum.

2) Orijinal, yani kutulu ve içinde kullanıcı lisansı olan bir oyun aldığında, istersen Netten, istersen evden, istersen Venus'ten oyun oynayabilirsin (sonuncusu olmayabilir). Netten sadece içinde son kullanıcı lisansı ve şifresi olmayan oyunlar oynanamaz.

3) Az önce de söylediğim gibi, bunun bulunmuş bir çözüm değil, sadece geçici olarak başvurulmuş ve doğru olan birşeylerin ilk adımı olmasını ümit ediyorum.

Umuyorum bir daha arayı bu kadar açmazsın. Senin şu "milenyum sürprizi" de ben askerden dönene kadar yetişir inşallah, ha, ne dersin? :)))

Son Bir Fantezi?

Abi derginiz mükemmel fazla söze gerek yok. Benim sorum Final Fantasy 8 hakkındaki yazın için...

Önce PSX versiyonunda yere göğe sığdıramadınız sonra PC versiyonu çıkınca burun kıvırdınız. Sebep ?

Ömer Zeren

LEVEL Sebebi şu Ömer'ciğim, Playstation'ın sınırlarını zorlayan bu mükemmel oyun, çatır çatır yüzlerce doları satıcının eline sayıp da aldığımız PC'lerimizi kapasitesini tam kullanamıyor. Ne kadar mükemmel bir senaryoya, karmaşık ve doyurucu bir oynanışa sahip olursa olsun, eğer 1024'e 768 çözünürlüğün alt standart kabul edildiği bir zamanda hala 320'e 200 çözünürlükte arkaplanlarda, 20-25 poligondan oluşan karakterlerle yetinmemizi bekliyorlarsa, biz bu pilavı yemeyiz dostum. Sorun şu ki, bir PC bir Playstation'dan çok daha güçlüdür ve bu gücü sonuna kadar sömüren oyunlar istemek de en doğal hakkımız. Hem, o kadar da kötü bir puan almadı PC'de de, ne de olsa her oyun Level Hit ödülüne layık olamaz, öyle değil mi?



Yine Bandrol

Sevgili Level,

Ben dergin(m)izi 2 yıldır takip ediyorum. Yaptığınız değişikliklerin hepsinde bir adım daha ileri gittiniz. Aldığı paranın hakkını tam olarak veren az sayıdaki dergilerden birisiniz. Uzatmadan sorularıma geçiyorum:

1- Şu an piyasada box olmayan ama orijinal kalitede baskıya sahip, kitapçıklı ve üstünde T.C. Kültür Bakanlığı hologramı olan ve kopya olmadıkları iddia edilen CD'ler var. Bunlar gerçekten orijinal mi?

2- Strateji Ustası bölümünde Sims'in ayrıntılı bir açıklamasını verseniz nasıl olur? (Bence iyi olur). Bence bu oyunda simimiz işe gittiğinde de onu kontrol edebilmeliydik.

3- Kültür sayfalarında ki sinema bölümüne n'oldu?

4- Ses kaydedicisi adlı sinir programla 60sn. den fazla kayıt yapmanın bir yolu var mı?

Barış Tarcan

LEVEL 1- Ne yazık ki değil. Az önce de söylediğim gibi, bu bandrollü oyunların yıllardır bize yutturulan kopyalardan tek farkı, biraz daha pahalı olmaları ve devletin bunlardan vergi alıyor olması. Hatta ibreti alem olması açısından satın aldığım Force Commander'ın beta versiyonunda bile Kültür Bakalığı bandrolü vardı. Sakın kanmayın, tekrar ediyorum, bandrollü de olsa bunlar korsan kopyalar. Saha fazla bilgiyi edindikçe sizlere bildireceğiz.

2 – Bence de iyi olur. Nete-



kim, iyi oldu da. Ne diyeyim, kaynanan seviyormuş...

3 – Ne oldu, ne oldu.... Hah, bu aralar çalışmaktan sinemaya gitmeye vaktimiz kalmıyor, o yüzden yok.

4 – Bence Windows'un saçma sapan standart ses kaydedicisiyle cebelleşeceğine, şöyle profesyonel bir ses düzenleme programı al. Mesela Goldwave. Eski CD'lerimizden birisinde mutlaka vardır.

Ne Yaptık Biz?
Size kızgınım,

Önce şunu ifade edeyim. Level piyasadaki en iyi oyun dergisidir. Ancak bu durum sizi insanların (okuyucularınızın) size olan güvenini sarsma hakkını vermez. Bayiden son sayınızı (Mart 2000) aldığımda

çok mutlu idim. Çünkü içinde 3 adet CD vardı. Biri son derece kaliteli olarak hazırlanmış olan Level CD'si diğer ikisi ise tam sürüm bir oyuna aitti. Ancak daha yolda dolandırıldığımı anladım. Ben Level'in tüm sayılarını almak zorunda değilim. Ama siz vermiş olduğunuz oyunun aslıda toplam 6 CD'den oluştuğunu ve bu ay 3. ve 4. CD'lerin verilmekte olduğunu BEYAN etmek zorundasınız. Derginin arkasına eklenmiş olan bilgilendirme kağıdında ise buna dair bir açıklama gözükmüyordu. Anlamak için mutlaka almak

zorundaydınız. Problem belki ambalajlama şeklinden oluşmuş olabilir. Ama bu kadar çok okuyucusu olan bir derginin böyle bir duruma imkan tanımaması gerekirdi.

Sizden acil olarak cevap bekliyorum. Lütfen beni aydınlatın. Teşekkürler.

Özgün Özdemir

LEVEL Güveninizi sarstığımız için üzgünüm. Ama burada ufak da olsa bir yanlış anlama olduğunu düşünüyorum. Senin söylediğine göre derginin poşeti açılmadan önce hiçbir şekilde Mart sayısındaki Byzantine CD'lerinin 3. ve 4. CD'ler olduğu gözükmüyor. İşte bu yanlış, çünkü derginin hem önünden, hem de arkasından gözükecek şekilde ayarladığımız CD içeriği kartonunun üst kısmında Byzantine 3 ve 4. CD'ler yazıyor. Ve sanıyorum bu yazı, dergiyle birlikte verilen tam sürüm oyun CD'lerinin, toplamı iki CD'den fazla sayıda CD'den oluşan bir oyuna ait olduğunu açıklamak için yeterli. Yine de, yanlış anlaşılma için üzgünüm.

Level,

Size birçok eleştirim var, tabii sorum da. Nereden başlasam önce diyorum ve aklıma ilk gelen (ki çoğu zaman şikayet ettiğim, sadece sizin değil okuyucularında genelde yaptığı birşey) derginizdeki editörler BLX, Mad Dog gibi Türkçe'mizde olmayan kelimelerden oluşan lakaplar kullanıyor olması. (Kendimden örnek verirsem, IRC server'larında kullandığım lakabım gercekacemi ve acemi, aynı şekilde ICQ'da da acemi lakabını kullanırım). Fakat Türkçe'miz gibi çok köklü ve zengin bir dil varken neden İngilizce? Bunu anlayamıyorum, lütfen bir açıklama...

Derginizde Cem Şancı adında bir editör var. O şahıs acaba neden karşı cins ile (en azından dergideki yazılarında) bu kadar çok uğraşıyor. Binlerce okuyucusu olan bir yayında bunu yapma hakkı olduğunu sanmıyorum; çünkü bu dergi sizin emeğiniz fakat daha önemlisi bu dergi okuyucu çoğunluğunundur. Eğer ilgi çekmek istiyorsa, bunu daha değişik şekillerde de yapabilir. Mesela kendisi bir oyun programlasın ve dergide demosunu yayınlayın siz de, bu hem okuyucunun hem de oyun yapımcısı olan firmaların çook ilgisini çekecektir. (Aslında bu paragrafı yazmayacaktım çünkü onun da istediği -reklamın iyisi kötüsü olmazmış- yazılarını eleştirmemiz sanırım)

Yazılarınızda dikkat ediyorum da samimi bir ortam oluşturmaya çalışıyorsunuz. Bu çok güzel birşey, zaten bende böyle olmasını isterim. Ama bazı şeyler var ki ... Bence iyi bir şeyi yanlış şekilde yapmaya çalışıyorsunuz. Hemen örnekle açıklamaya çalışayım. Bu ay Teknik Servis bölümün de Fırat Çakıroğlu'na verdiğiniz yanıtta şöyle bir cümle var; "... Eğer sorun senin kartına özelse başka bir deyişle kartın bozuksa satın aldığın yere götürüp değiştirmelerini istemelisin. Değiştirmek istemezlerse bağır çağır hakkını ara ve hatta çıngar çıkar ... işi terbiyesizliğe vururlarsa beni ara birlikte dövelim ". Şimdi bu ne demek, eğer latife yapmışsa bu editör arkadaş yukarıda da söylediğim gibi bu dergiyi binlerce kişi okuyor, kimi bundan hoşlanabilir ama ben hiç hoşlanmadım ve bu gibi şeyleri derginizde görmek istemiyorum. Bu tarz cümleler kurmadan da samimi bir hava oluşabilir diye düşünüyorum. Bu konuya da dikkat etmenizi istiyorum bir okuyucunuz olarak.



Terfi konusunda da söylemek istediğim bir kaç şey var. Eğer bir bilgisayar almışsanız onu bir amaç için almışsınızdır, oyun oynamak için de olabilir derslerinize yardımcı olsun diye de... Benim görüşüm bunların çoğu için PII 300 işlemcinin bile yeterli olduğudur. Yazı yazmak, resim yapmak, müzik dinlemek, video seyretmek, Internet'e bağlanmak gibi çoğu işlemi bu işlemci rahatlıkla yerine getirebilir kısaca çoğu programı bu işlemci ile rahatça kullanabilirsiniz, ama oyunlara meraklı iseniz o başka. Bunları söylememin sebebi teknolojiyi çok çabuk TÜKETMEMİZ. Şu sıralar yoğun olan kampanyalarla bile PIII 600 işlemcili bilgisayarlar satılıyor, bu kadar işlem gücüne kimin ihtiyacı var, neden kimse kullanıcıyı bilinçlendirmek ve onlara tüm seçenekleri sunmak yerine onlara ihtiyaçlarının çok üstünde olan teknolojiyi dayatıyor. Tamam sistemleri güçlü işlemcilere sahip ama PIII 500-600 işlemcili bir bilgisayara 8 MB lik bir ekran kartı koymanın MANTIĞI ne kullanamayacağım güce neden para vereyim; eğer yukarıda bahsettiğim işlemler için kullanılacaksa söylediğim gibi PII 300 yeterli, eğer oyun içinse neden oyuna yönelik bir ekran kartları yok? Biz hala basitinden bir işlemci bile üretememiş bir sanayiye sahipken neden son teknolojiyi kullanmaya çabalıyoruz? Yakın zamanda bizim teknolojiyi değil teknolojinin bizi tükettiğini acı bir şekilde anlayacağımızı düşünüyorum.

Oyun dergisine e-mail atıp da oyunlarla ilgili birşeyler istememek olmaz. Botlar ve Counter Strike ile ilgili bir yazı yazmanızı ve mümkünse Half Life eklentilerine CD'lerinizde yer vermenizi (dağıtımı için yasal bir engel yoksa tabii) istesem çok fazla şey mi istemiş olurum acaba, çünkü Counter Strike çok iyi bir Half Life eklentisi. Botlar da Half Life Multiplayer haritalarını hem Lan üzerinde hem de Internet bağlantısı olmadan oynamak için çok güzel.

İlk E-mailim olduğu için biraz dolu sanırım. Sizin de bu konulardaki görüşlerinizi öğrenmek isterim.

Yasin Ustaoğlu

LEVEL Merhaba Yasin. Gerçekten seni takdir ettim, çünkü Türkçe'mizin giderek yozlaştırıldığı bir zamanda, böyle bir detaya dikkat edip, tepkisini açıkça belirtmekten çekinmemen çok güzel bir şey. Dikkat edersen, biz de yazılarımızda mümkün oldukça Türkçe kelimeleri kullanmaya dikkat ediyoruz. Eğer bir kelimenin, özellikle de bilgisayar terimlerinin Türkçe karşılığı yoksa, o zaman İngilizce'sini kullanmaktan başka şansımız kalmıyor. Ama bilmem dikkat ettin mi, sen bile "IRC server'larında..." demişsin. Neden sunucu değil de, server? Yoksa kendimi kurtarmak için üste mi çıkmaya çalışıyorum? Asla bilemeyeceğiz. Ama şu da bir gerçek ki Blaxis (bunu da ilk defa resmen burada açıklıyorum) benim neredeyse 8 yıldır kullandığım takma adım. Şu zamandan sonra da değiştirmeye niyetim yok.

Cem Şancı'nın kadınlarla alıp veremediği yok. Aslında kendi halinde, sessiz, sakin, efendi bir arkadaşımızdır. Ama bir Kadınlar Günü kutlaması sırasında Mecidiyeköy'de otobüsten düşüp de yürüyüş yapan kadınlar tarafından ezildikten sonra kendisi biraz, nasıl desem, biraz hassas oldu. Nerede bir kadın görse önce boğazına sarılıp yüzü morarana kadar sıkıyor, sonra da "Allahım, bu ben değilim!!!" diyerek kaçmaya çalışıyor. Yani kısacası, canını seven uzak dursun!!!. (Aslında ona o yazıları ben zorla yazdırıyorum. Kendisi ateşli bir feministtir.)

Vay inek!!! Demek öyle bir kelime sarf etmiş ha? Boş bir anıma



denk gelmiş demek ki, altın makasım ve ben uyuyorduk o melun satırlar yazılırken herhalde. Yazanı çok iyi tanıyorum, ben şimdi onun aazını yüzünü... (Tuğbek'in notu: Yukarıdaki bir iki satırı okuduktan sonra "müdürü bunu diyorsa koordinatörü neler demez ki" diyerek olaydan kurtulmak basit olurdu. Ama her hangi bir bilgisayar firmasının satıcı veya teknik servis kadrosuyla burun buruna gelip de hüngür hüngür ağlamayı ya da karşısındakine fiili şiddet eylemi uygulamayı içinden geçirmiş her hangi bir son kullanıcı olarak halen böyle bir eylemi gerçekleştirecek her okurumuzun yanında fiilen bulunmayı vaat ediyorum.) (Sinan'ın notu: Henüz kırdığım o ağızla herhangi bir şeyi nasıl vaat ediyorsun, anlamakta güçlük çekiyorum...) (Tuğbek'in notu: Annem zamanında müdürlerine karşılı saygılı ol. Onları Counter Strike'da benzetme, acısını başka yerden çıkarırlar demişti... ühü ühü.) (Sinan'ın Notu: Her zaman derim, herkes annesinin sözünü dinlese bu dünya cennet olurdu diye...)

Teknolojinin fazla hızlı tüketildiği konusunda sana canı gönülden katılıyorum. Beş-altı sene öncesinin teknolojisini kullanan Playstation'ın hala müthiş oyunlara gebe olduğunu gördükçe, biz PC kullanıcılarının altı ay önceki teknolojiyi çöpe atmakta ne kadar hevesli olduğumuzu görüyorum da, suç bizde herhalde. Maymun iştahlıyız demiştim ya bir keresinde, bu bir gerçek. Eğer biz istemesek, her yeni teknolojiye süzülmüş sazanlar gibi atlamasak, adamlar da altı ayda bir yeni teknoloji geliştirmezlerdi. Bazı konularda koyunluktan kurtulmayı başarıp, gerçekten insan olmayı becerdiğimiz gün, çok kutlu bir gün olacak.

Soru: Counter Strike hakkındaki isteğinin, mailin gelmeden bir hafta önce gerçekleşmiş olması:

A- Senin çok ileri görüşlü bir okuyucu olduğunu gösteriyor.

B- Sen çok şanslı bir insansın. Güvercin bekleme, koş bilet al hemen!!!

C- Ben kendi çapımda bir müneccimim

D- Hepsi

E- Hangisi?

F- Eşşeğin suyunu fazla kaçırdık...

Başımız Kel Mi?

Selamlar,

1- Ben de sizin gibi kopya oyunlara karşıyım ama Türkiye'ye tüm oyunlar gelmiyorsa bu bizim suçumuz mu? Kimse beni kopya Diablo oynamaktan alıkoyamaz... Ha, bu arada Aral ithalat Blizzard'ın sponsorluğunu alsın da Diablo 2'yi Crackli oynamak zorunda kalmayalım...

2- Bilgisayarım Intel Celeron 333MHz, 64MB RAM, 2GB Hard Disk, Voodoo 3 2000, 24 Hızlı CDRom sizce neleri upgrade etmeliyim? (Harddisk dışında)

3- Heroes 3'ü ve Armageddons Blade'i bitirdim. Heroes of Might and Magic 4 çıkacak mı? Çıkacaksa ne zaman, hiç resmi var mı?

4- Diablo 2 Posteri verir misiniz?

5- Maddog kim yaaa? Bi açıklayın da aydınlanalım.

Gelecek sayınızı merakla bekliyorum, ve Kurban bayramınızı kutlarım!

Angel Of Death

LEVEL Meraba, cart diye konuya girmişsin. Öyle olsun bakalım, al sana cevap.

1- Kimse seni, beni, hatta Cem'i bile Diablo oynamaktan alıkoyamaz. Çünkü Türkiye'de orijinali yooook. YOOOOOK. YOK. Yok, yok, yok (siz görmüyorsunuz, şu an bulunduğum yerde tepiniyorum, sebepleri az sonra...) Daha önce en az yüz kere söyledim, biz sizleri orijinal oyun almak konusunda sadece teşvik ediyoruz, kafanıza silah dayamıyoruz, ümüğünüzü de sıkmıyoruz. Sizleri kopya oyunların zararları karşısında bilinçlendirmeye çalışıyoruz. Seçim sizin, hepinizin vicdanı ve aklı var, iyi ve kötünün ayrımını da yapabiliyorsunuz. Ayrıca başka şansınız yoksa kopya oyun almak da en doğal hakkınız, çünkü ülkemizde hala yasallar. Yetti gayri yav, bunu en az yüzmilyon kez yazdım daha önce.

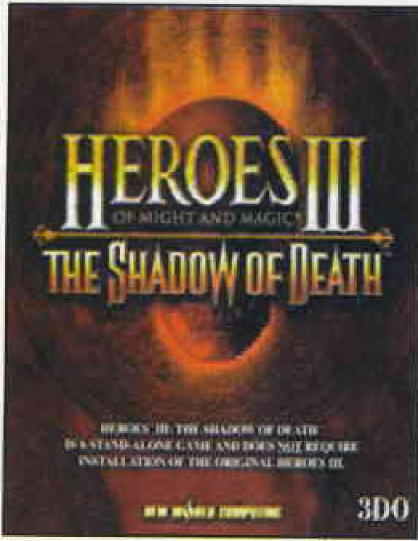


2 – Tabii ki Donanım bölümündeki Tuğbek beyimizin söylediklerini. Ama sen üşenirsin şimdi, ben sorup geleyim bakalım ne tavsiye ediyor sana...

Adama sordum, direkt olarak "Harddisk" dedi. Seçim senin. Ayrıca ekstra Ram de iyi bir seçenekmiş, ama mutlaka PC 133 Ram al ki, bir sonraki ana kartında da kullanabilesin. Tabii Voodoo'yu bir GeForce ile değiştirip Celeron'un handıkaplarından da kurtulabilirmişsin. Seçim senin, ama bence de Harddisk gitmeli...

3 – Heroes of Might & Magic 4 değil ama, Heroes of Might & Magic 3: Shadows of Death isminde bir paket var. İçinde





orijinal HoMaM 3, Armageddon's Blade ve yedi yeni senaryo var. Dört kahramanı, ölüler ordusunu durdurabilecek tek silah olan Angelic Alliance isimli kılıcın peşinden koşturduğunuz bu paket, çok büyük bir yenilikmiş gibi gelmedi bana. Ayrıca, Might & Magic 9 ve Heroes of Might & Magic Millenium Edition da var tabii. Ama, üzgünüm, Heroes 4'ten henüz haber yok.

4 – Veririz.

5 – Maddog kim değil, ne diyecektin. O bir ekol, o bir dost, o bir canavar, o bir insan (sanırım), o çok korkunç ama babacan biri, ve o şu an tam yanımda!!!! Hoşt... Hoşt dedim!!!! Bugün kafana odun vurmayacağım, atıyorum bak oraya, koş getir... (HART)

Biz de senin geçmiş bayramını kutlarız. Mutlu ol ve öylece kal...

AMD, Pentium, Bandrol...
Sevgili Level Çalışanları,

Size bu bilmem kaçıncı e-mail'im diye yazmıyorum çünkü pek fayda etmediği açıkça ortada, o yüzden söze şöyle başlıyorum.

1- Geçen gün bir bilgisayarcıya girdim ve ne göreyim (tek gözle belki iyi görememiş olabilirim) bu bilgisayarcı kopya CD'lere biraz zam yapmış. Ne diye zam yaptığını sorunca bana CD kapaklarının üzerinde bulunan bandrolleri gösterdi. Bunları Kültür Bakanlığı koymuş ve artık bu kopya CD piyasası kontrol altına alınıp hep böyle bandrollü satılıp yasal hale gelecekmiş. Sizin bundan haberiniz olup olmadığını soracaktım.

2- Siz olsanız AMD'yi mi Pentium III'ü mü tercih ederdiniz?

3- Bu biraz özel bir soru olacak ama yine de sormak istiyorum. Gerçekten dergide bu kadar (yani sabahlayacak kadar) yoğun mu çalışıyorsunuz Yoksaaaa vaktinizin çoğunu oyun oynayıp eğlenerek mi geçiriyorsunuz?

4- Artık izninizle bir kaç oyun sorusu sormak istiyorum. Mesela Oddworld ile başlayalım.

Oddworld Munch's Odyssey bilgisayara çıkacak mı? Sadece PS2 için yapıldığını duydum da.

5- Byzantine oyununun CD'lerini vermeyi bitirdiğinizde ve tekrar 2 CD verdiğiniz günlere döndüğünüzde derginizin fiyatı da düşecek mi?

6- Verdiğiniz oyunların yanında birde o oyunları koyduğumuz CD kutularının önüne koyabileceğimiz ufak resimleri de veremez misiniz?

Sorularım nihayet bitti lütfen yanıtlayın yoksa (tehdit etmek gibi olmasın ama) Boğaz Köprüsüne çıkar ve üzerinde "YAŞASIN BANU VE BANU'YU DESTEKLEYENLER KURUMU" yazan pankart asar, bununla da yetinmeyip www.banufans.com adında site açar yandaş toplarım...

Serdar Beşiktaşlı



LEVEL 1- Bu konuda daha detaylı bilgiye ulaşmadan daha başka bir şey söyleyemeyeceğim. Bizim de kafamız sizin kadar karışık.

2- Tuğbeeeeeeek!!!

3- Ehöm! Bak şimdi, mesela biz bu ay o kadar çok, yani, çalıştık ki... Yani, diyeceğim o ki, geceler boyu, yani tam bir hafta boyunca.... Amaaan, kimi kandırıyorum, evet, hepimiz genellikle ayın 15'ine kadar dergide eşekler gibi oyun oynayıp sabahlıyoruz. Ayın 15'inden sonra da dergide eşşekler gibi çalışıp sabahlıyoruz, sonra da böyle zombi oluyoruz işte. Askerde bana mezarlık nöbeti verirlerse hiç şaşmam...

4- Maalesef, Munch's Odyssey sadece Playstation 2 için geliyor. Oyunda kullanılan teknoloji (gerçi birçok PSX 2 oyunlarında kullanılan teknoloji öyle ya) şu an için sadece en güçlü PC'lerin kaldırabileceği düzeyde. Buralarda bir yerde olması gereken ekran görüntüsüne baksana!!! Yanlış anlama, bu ara demo değil, oyunun içinden bir görüntü!!!!

5- İki kere iki beş mi?

6- Vay! Şaka maka, çok iyi bir fikir verdin durduk yere gecenin bu ilerleyen vaktinde. Tebrik ediyorum. Benden sonraki arkadaşın bu işle yakından ilgilenmesini sağlayacağım.

Keçiler
Merhaba Sevgili Level!

"Nasılsınız?" diye sormuyorum, çünkü performansınızdan nasıl olduğunuz belli oluyor. (yorgunluk değil canım... :)) Ben sizin yaklaşık 1.5 yıllık okuyucunuzum. (Hayır bağımlınızınım demek daha doğru) Bu gidişatınız cok iyi. İnanın sizin iyi yöndeki değişikliğinize o kadar çok alıştım ki her ay derginizi (dergimi) alırken acaba bu ay ne değişiklik var diye merak ediyorum. Şunu yürekten söylüyorum ki siz gerçekten Türkiyedeki oyun dergiciliğinde bir kilometre taşısınız. Bu iltifat değil, tamamiyle gerçek. Zaten bunu diğer okuyucu mektuplarından da anlayabilirsiniz. Neyse gerçekleri bir kenara bırakıp benim sanal gerçekliğime girelim. Ne dersiniz? :) Ben kelimenin tam manasıyla bir oyun manyağıyım... (manyak kelimesi benim oyun ilgimi karşılayamıyor ama ne yazık ki Türkçe kısıtlı) Biliyorum az sonra soracağım bazı soruların eski olacağını düşüneceksiniz ama ne yapalım. Benim için oyunların zamanı asla ama asla geçmez :) Sorularıma geçiyorum. Kemerlerinizi bağlayın...

1- Broken Sword 1'de şu keçili bölümü bir türlü geçemiyorum. Lütfen derginizdeki adventure oyunlardan sorumlu editör abimizden ricam bu konuyu açıklığa kavuştursun. Yoksa en kısa zamanda kafayı yiyeceğim.

2- Bugün gidip Half Life Opposing Force'u aldım. Ama daha Half Life'ı oynamadım. Acaba çok şey kaçıracak mıyım? Yoksa Opposing Force aynı işi görür mü? (Aldığım oyun orijinal ve bunu söylemekten gurur duyuyorum)

3- (Eğer çıkarsa) Diablo 2'nin orijinalini nereden bulabilirim?(ne zaman çıkacağını sormuyorum çünkü hep erteleniyor)

4- Bu soru değil öneri. Lütfen hep böyle kalın ve benim gibi yüksek matematik ve mukavemet finallerine bile yarım saat geç giden birini daha ayın 28'inde bayiye gönderecek bir sebep olmaya devam edin... :)

Tüm söyleyeceklerim bu kadar... Umarım başınızı ağrıtmamışımdır...

Yılmaz Dilek

LEVEL 1- Keçi. Keçi olayı benim başımı bayağı ağrıttı. Bu konuda daha önce de yüzlerce soru geldi (abarttım). Ama bunu da giderayak itiraf ediyorum ki, ben Broken Sword 1 oynamış birisi değilim. Ofiste bulunan herkese sordum, onlar da oynamamış. Bir kişi biraz oynamış ama o da keçiyi hatırlamıyor. Ve sanıyorum benim yakında o keçiye ihtiyacım olacak (benimkiler ufaktan ufaktan tüymeye başladılar da)

2- Geçen gün ben kahvaltı etmiştim. Sence o kahvaltı iki gündür yemediğim yemeklerin yerini tutmuş olabilir mi? Yani bu kadar saçma bir benzetme yapabilirdim, ama sanırım ana fikri kaptın. Half Life oynamadan Opposing Force'a girersen bir şey kaybetmezsin, ama "ne oluyor, neden burdayım, bu kaçan turuncu kıyafetli gözlüklü amca kim?" der durursun. Yani: Önce Half Life, sonra Op Force.

3- Ne yazık ki sanıyorum sadece Internet üzerinden. Ben öyle yaptım. Askerden gelince babalar gibi Diablo 2 Collector's Edition'ım beni bekliyor olacak. Ağzımın suları, size emrediyorum, akmayın!!!

4- Elbette, de, böyle "amaaan

bu vizeye girmeyim, mazeret falan filan" ayağına az daha başım yanıyordu benim, söyliyeyim. Yani dikkat et kendine, özellikle İnşaat bölümü böyle ince işleri pek kaldırmaz.

Diablo 2 ve Biz

Sevgili Level,

Derginizi 4 aydır alıyorum. Şu aralar mükemmele çok yaklaştığınızı düşünüyorum. Ben hem PC hem de PSX sahibi olan bir okuyucunuzum ve Şubat ayındaki sayınızda yaptığınız yenilikten dolayı sizi kutluyorum. En sevindiğim olay ise ay başına verdiğiniz 2 CD sayısını 3'e çıkarmanız. Fakat hala neden PSX CD'si vermediğinizi anlayamıyorum.

1- Sizin her zaman söylediğiniz gibi adventure oyunlarının tekrar oynanabilirlik özelliğinin olmaması fikrine katılıyorum. Bir çok kişi sizin verdiğiniz adventure oyunlarının tam çözümleriyle bir oyunu 2 ya da 3 saate yakın bitiriyor. Kesinlikle hiç bir çaba harcamıyor. Sizce adventure'ların çözümlerini vermek doğru mu?

2- Bir çok oyunu tamamlanma yüzdesi 40-50 iken inceliyorsunuz. Diablo II'ye de şöyle 3 ya da 4 sayfa ayırarak neden incelemiyorsunuz?

3- Hile sayfalarında daha fazla oyun hilesi verseniz olmaz mı?

4- Sims ve NFS Porsce 2000'in PSX versiyonları çıkacak mı?

5- Orjinal oyunlar hakkındaki görüşlerinize katılıyorum. Fakat sevgili abilerim, ablalarım; bunların fiyatlarından haberiniz var mı? Hesapladım. 6 tane orjinal hit oyun (Quake, Unreal, AOE2...) fiyatına tam olarak en kralından(Geforce) bir tane ekran kartı alabiliyorum. Yaptığım ankete göre (aslında yapmadım, işin esprisi, fakat 4 ya da 5 kişiye de sormadım değil) çoğu kişi ekran kartını seçti. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

6- Siz de benim gibi Diablo II çıktığında dünyadaki bütün oyunları ayakları altına alacağını düşünüyor musunuz?

7- Okuyucu mektuplarına biraz daha fazla sayfa ayırabilir misiniz?

Yazacaklarıma son verirken sizi yaptığınız yeniliklerden dolayı kutluyorum. Bu kadar çok soru sorup fazla eleştiri aldığınızı düşünmeyin. Bence sizin diğer dergilerden farkınız bu. Okuyucularla yakın olmak bence diğer şeylerden daha önemli. Yoksa sallayın oyunları. Oynamışın oynamamışın ne fark eder. Hepinize başarılar dileyerek Medal of Honor'da biraz Alman öldürmek için PSX'imin yanına gidiyorum.

Can Yabansu
Zonguldak

LEVEL 1- Bence doğru. Hepimizde (en azında birçoğumuzda) irade denilen bir şey var. Eğer kullanmasını bilirseniz, oldukça güçlüdür kendileri. Bakmayın, ama bakana da fazla ilişmeyin. Adam oyunda ufacık bir noktada takılıp kafayı mı yesin aylarca?



2- Allahım! ALLAHIM! Benim soyaağacımda kesin müneccimler var! Al sana başka hiç bir yerde bulamayacağın kadar detaylı bir Diablo II ön incelemesi. Okuyucularım, canlarım, sizler bir şey istemeden yerine getirebilmek nasıl güzel bir şey bilebilir misiniz?

3- Olur.

4- Sims'i bilemem ama NFS Porsche 2000 kesin çıkacak. Hem de bu ay!

5- Ne düşündüğümü yüzellimilyonbir kere söyledim.

6- Evet.

7- Onu Cem düşünsün.

Medal of Honor dedin de, ben de artık şu mektuplara bir nokta koyup gideyim diyorum. Kendinize çok iyi bakın. Arada sırada bana da mail atın. Oralarda bir bilgisayar bulabilirsem, hepsini okuyup cevap yazacağım, söz. Asker mektup bekler.

Şimdiii, bakalım daha ne alacağız. Beş çift çorap. İzine gelirken giymek için kısa kollu gömlek ve şu resim...

Sinan Akkol

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvası
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak için

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünsel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünaldı
kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN

Conflict: Freespace

Uzay Simülasyonlarında çığır açan oyun Freespace'de kendinizi gerçekten BÜYÜK bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Artık fighter'lar fighter, Destroyerler Destroyer, ana gemiler ana gemi gibi. BÜYÜK olması gereken gemiler BÜYÜK, küçük olması gereken gemiler KÜÇÜK ve daha da güzeli oyunun senaryosu ve videoları harika. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağıtalım şu kalabalığı.



DEV MULTIPLAYER OYUNLAR

SANAL YAŞAMLARIMIZA ADIM ATIYORUZ!!!

KAPAK KONUSU

Kısa bir süre önce Ultima Online gibi oyunlarla başlayan ve gittikçe yaygınlaşan sanal yaşamlarınıza inanılmaz alternatifler gelmeye hazırlanıyor. Dev boyutlu bu online oyunlar, siz bağlı olmadığınız zaman bile çalışacaklar ve üsleriniz saldırıya uğradığında cep telefonlarınıza mesaj çekecekler. ATEŞ ALTINDAYIZ! TEKRAR EDİYORUM ATEŞ ALTINDAYIZ!!!

Hazır olun, çünkü bu tür mesajlar, en belalı öğretmenlerinizden birinin dersinde veya önemli bir toplantının ortasında da gelebilir. IRC veya ICQ'da olduğu gibi gibi insanların tanışmalarına, dost olmalarına imkan verecek bu yeni oyunlarda azılı düşmanlar olup devamlı savaşan ama gerçek hayatta tanıştıklarında birbirlerina aşık olup evlenecek pek çok çiftle karşılaşacağımıza şimdiden bahse girebilir. Hazır olun, dünya düzeni değişiyor.



İncelemeler

- Metal Fatigue
- Star Lancer
- Star Wars Force Commander
- Gunship!
- Soldier of Fortune
- Thief II
- İmperium Galactica II

VEE,

daha dahaa dahaaaa diyenler için sakladığımız birkaç kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER
MIGHT & MAGIC VIII

Planescape Torment - 3. Bölüm

Tomb Rider 4 - 4. Bölüm

Byzantine: Sırlar Labirenti - 4.Bölüm

Ve ve ve, daha da istiyorsanız, önümüzdeki ay fotoromanı kaçırmak istemeyeceksiniz çünkü Cem Şancı sonunda MAD DOG'un sırrını açıklamaya karar verdi.